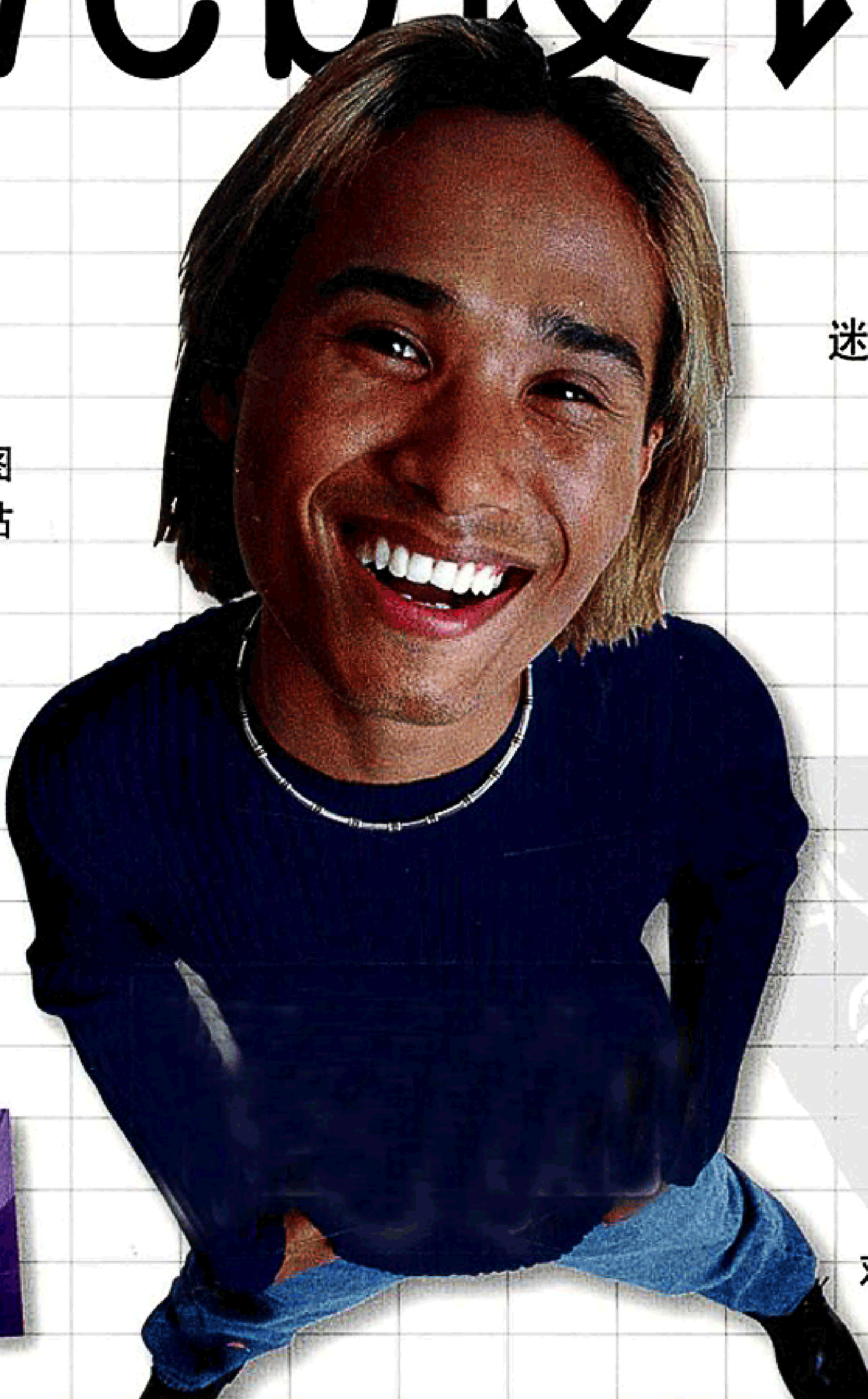
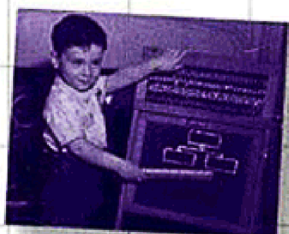
深入浅出Web设计

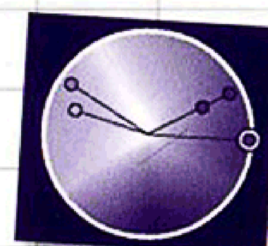
Head First Web设计



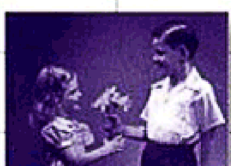
通向具可访问、
可用性的
迷人网站的学习良伴



学习如何制图
生产更佳网站



精通三色与
四色配色方案

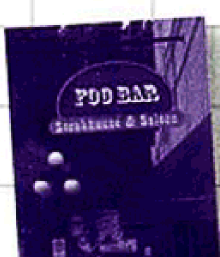


提供用户
真正想从你的网站
获得的东西



使用可访问性
对百万人传达你的讯息

避免邪恶的
神秘人士
剽窃你的设计



Ethan Watrall & Jeff Siarto 著
O'Reilly Taiwan公司 编译

O'REILLY® 東南大學出版社

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

拼吾爱 — — 最新编程资源分享下载站

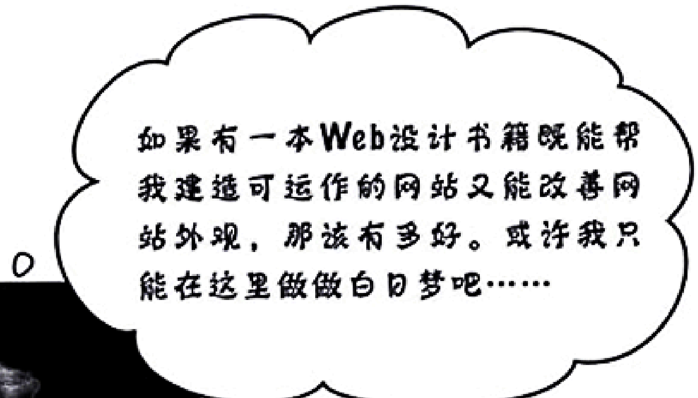
此资源仅供学习使用，请于下载后24小时内删除，

禁止传播，版权属于原创作者及其出版社。请支持正版，

谢谢合作！

PS：PDF页面设置为100%，阅读效果最佳！

深入浅出Web设计





Ethan Watrall & Jeff Siarto 著

O'Reilly Taiwan公司 编译

O'REILLY®

Beijing • Cambridge • Köln • Sebastopol • Taipei • Tokyo

O'Reilly Media, Inc.授权东南大学出版社出版

东南大学出版社

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

对《深入浅出Web设计》的赞誉

"建立网站已经变得不只是撰写代码而已。《深入浅出Web设计》呈现了如何为用户带来喜悦满意的体验，呈现需要知道的一切。这是'Head First'系列的又一好书！"

——Sarah Collings，用户体验软件工程师

"简洁，但绝非过度简化。实用，而又直观。真希望在我踏入这行时，能看到类似这样的书籍。"

——Matt DiGangi，Matt DiGangi，现实生活中的Web设计师

"《深入浅出Web设计》真的消除了Web设计过程的神秘因素，让任何Web程序员都能动手试试。对于没有接受过Web设计课程的网站开发人员，《深入浅出Web设计》证实了许多理论，并澄清许多似乎只是业界假设的最佳实践。"

——Ashley Doughty，资深Web开发师

"开发人员终于能够全盘理解'好'网站的整套建设过程。我们终于在Web设计必要准则的领域看到一本必需而且让人想拥有的书。"

——Johannes de Jong，Web程序设计师

"'Head First'系列的学习技巧非常有效。我们感觉像真的走了一遍设计过程，而不是在读一本'请你跟我这样做'的手册。这是更全面的学习方式。本书配合我们的大脑运作方式，而不是与之对抗。"

——Jonathan Moore，Forerunner Design 的老板

PDG

O'Reilly Media, Inc. 介绍

O'Reilly Media, Inc. 是世界上在 UNIX、X、Internet 和其他开放系统图书领域具有领导地位的出版公司，同时是联机出版的先锋。

从最畅销的《The Whole Internet User's Guide & Catalog》（被纽约公共图书馆评为二十世纪最重要的50本书之一）到GNN（最早的Internet门户和商业网站），再到WebSite（第一个桌面PC的Web服务器软件），O'Reilly Media, Inc.一直处于Internet发展的最前沿。

许多书店的反馈表明，O'Reilly Media, Inc. 是最稳定的计算机图书出版商 —— 每一本书都一版再版。与大多数计算机图书出版商相比，O'Reilly Media, Inc. 具有深厚的计算机专业背景，这使得 O'Reilly Media, Inc. 形成了一个非常不同于其他出版商的出版方针。O'Reilly Media, Inc. 所有的编辑人员以前都是程序员，或者是顶尖级的技术专家。O'Reilly Media, Inc. 还有许多固定的作者群体 —— 他们本身是相关领域的技术专家、咨询专家，而现在编写著作，O'Reilly Media, Inc. 依靠他们及时地推出图书。因为 O'Reilly Media, Inc. 紧密地与计算机业界联系着，所以 O'Reilly Media, Inc. 知道市场上真正需要什么图书。

PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

爱并感谢我的家庭 —— Jenn、Taylor、Sam（还有 Oscar 与 Persia）。

——**Ethan**

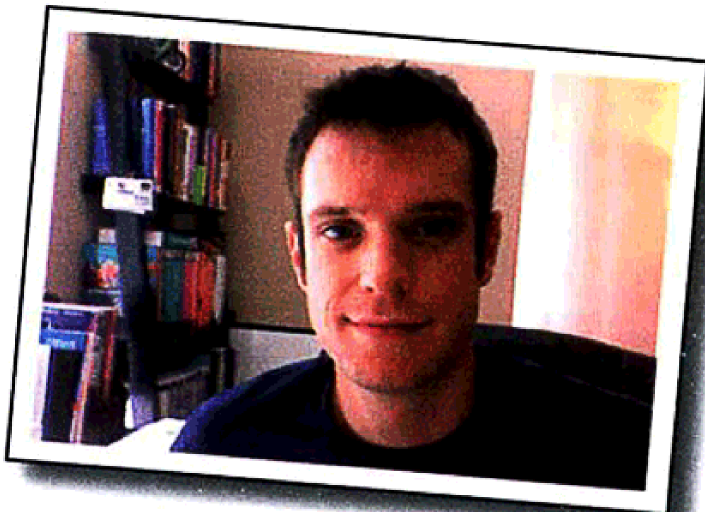
给母亲 —— 帮助我了解自己的梦想，并鼓励我追求自己的梦想。如果没有你，就不会有这本书。

——**Jeff**

PDG

深出浅出Web设计的作者





Ethan Watrall 是密歇根州立大学Matrix: The Center for Humane Arts, Letters & Social Sciences Online的助理教授，Telecommunication，Information Studies and Media系的助理教授，以及历史系的兼任助理教授。另外，Ethan还是Games for Entertainment & Learning实验室的首席研究员，是密歇根州立大学本科生的Specialization and Game Design系和研究生的Serious Game Design系的创办人之一。Ethan教学的范围很广，包括文化遗产信息学、以用户为中心的及用户体验设计、严肃游戏设计（serious game design，不是纯娱乐的游戏）、游戏研究，还有古埃及社会史与建筑。除了发表各式各样的学术论文与研讨会简报外，Ethan还写了很多关于交互式设计与Web设计的书籍。

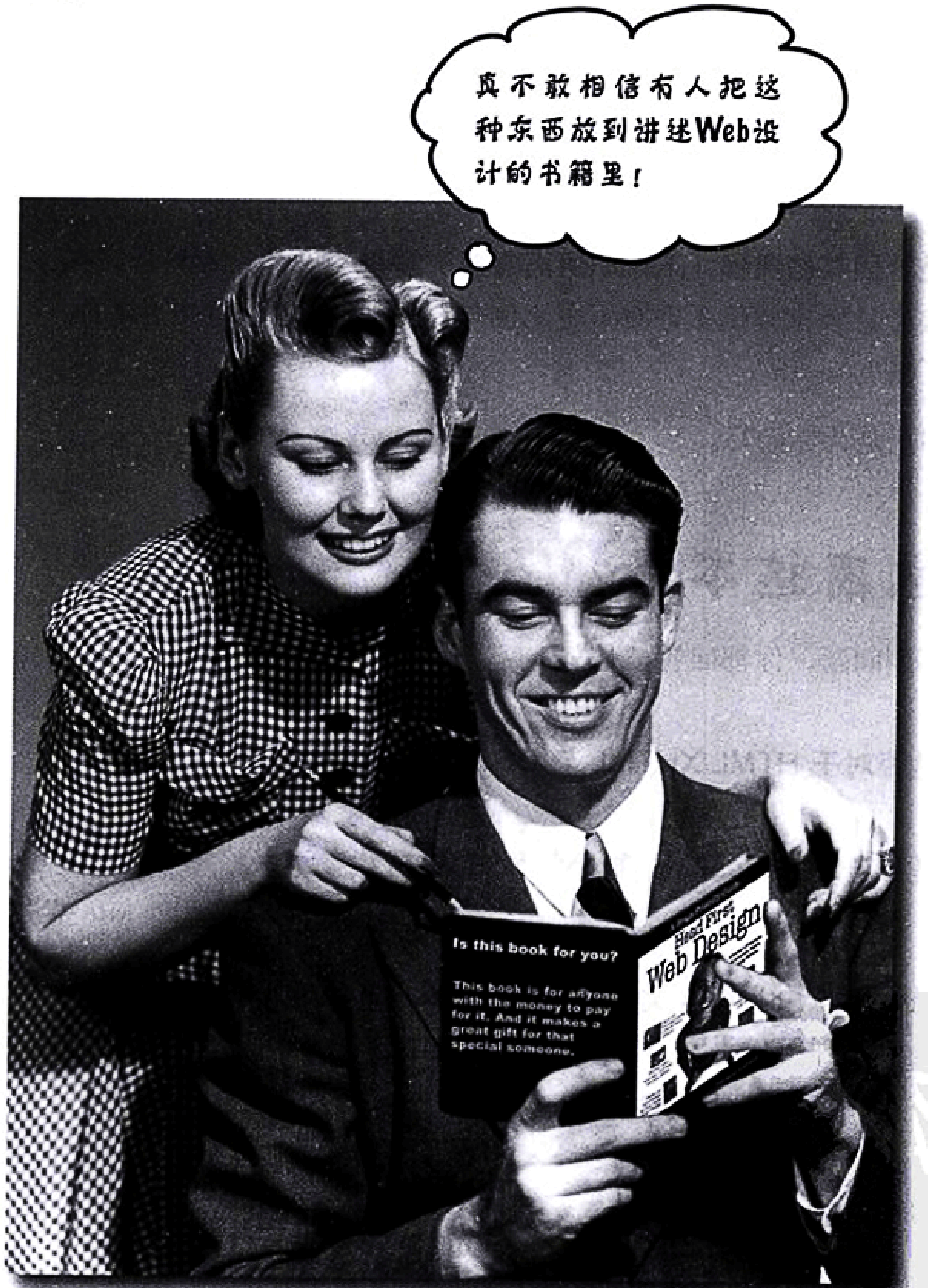
当Ethan不在专业领域里耕耘时，他是个世界级的漫画达人（Kilowog是他最喜爱的Green Lantern系列角色），沉迷于科幻小说（到坟墓里都坚持Tom Baker才是最好的Doctor），也是热衷投入各种游戏的玩家（包括数字游戏、图版游戏及桌上游戏）。Ethan的数字分身可以在**www.captainprimate.com** 或**www.twitter.com/captain_primate**找到。

Jeff Siarto是刚从密歇根州立大学研究所毕业的新人，研究课题是用户体验与Web设计。Jeff是名基于标准的Web设计运动的学生 —— 想要成为像Cederholm、Zeldman、Meyer一样的人，并在他就读大学的期间，一直从事网站开发，直到于研究所第二年签下《深入浅出Web设计》的共同创作合约为止。除了架设网站，他还致力于通过简单、可用的设计来改善在线课程和开放教学。Jeff 目前在芝加哥安家，自由承接网站开发的工作，也是兼差的 Iron Chef 挑战者。当 Jeff 不工作时，他喜欢烹饪与吃（大部分是吃），也为自己的博客 **www.siarto.com** 东修西改。

通过 Jeff 的 Twitter feed（**www.twitter.com/jsiarto**），读者可以了解他的动态，如果有人真的很闲，也可以发电子邮件给他：**jeff@siarto.com**。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

序



本章回答了热门话题：
“为什么要把这些东西放进Web设计的书籍里？”

谁适合读这本书？

如果对于下列问题，你都回答“是”：

1. 你是否已经熟悉 XHTML 与 CSS，但没有任何Web设计经验？
2. 你是否认为自己是网站开发师（在好玩的环境如 PHP、Ruby on Rails、.NET 中工作），而且想成为更好的Web设计师？
3. 你是否因某些课程、工作职责而需要了解Web设计，或只是想在晚宴上让大家倾倒于你对黄金比例与Web内容可访问性方针的深厚了解？

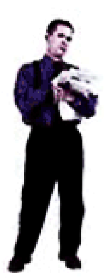
那么这本书正是为你而写。

谁或许应该远离这本书？

如果对于下列问题，你都回答“是”：

1. 你是否对于 HTML/XHTML 与 CSS 没有任何经验？
2. 你是位老练的Web或图像设计师，正在寻找参考书吗？
3. 你是否喜欢用 Frontpage 与 Dreamweaver 建立网页，因为不用理解代码？

如果是这种情况，别担心。请先研究《Head First HTML with CSS & XHTML》，作者是 Elisabeth Freeman 与 Eric Freeman，然后再看本书。



那么这本书不太适合你。

[市场部补充：本书适合所有信用卡持卡者。]

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

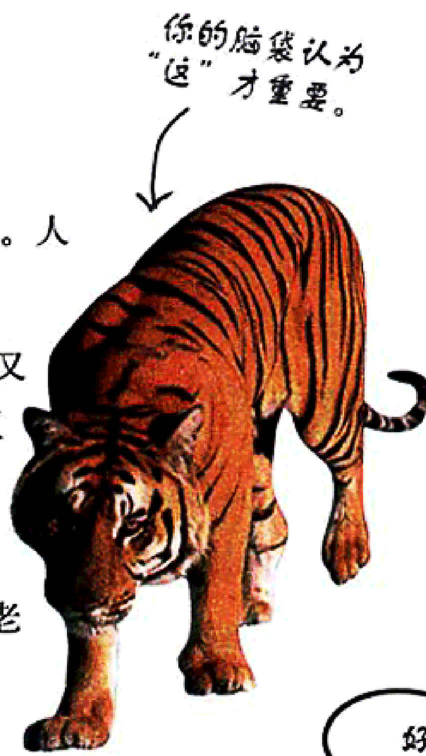
我们知道你在想什么。

“这怎么可能是一本严肃的程序设计书籍？”

“这一堆图是干吗的？”

“这样真能让我学到东西吗？”

我们也知道你的脑袋在想什么。



你的脑袋渴望新奇的事物，它总是在搜寻、扫描及等待不寻常的事物。人类的大脑生来如此，正是这样的特质帮助你常保活力。

那么，对于每天都要面对的一成不变、平淡无奇的事物，你的脑袋又作何反应？它会尽量阻止这些事情干扰大脑的真正工作——记录真正重要的事。大脑不会浪费脑细胞去储存无聊的事，它们绝对无法通过“这显然不重要”的过滤器。

你的脑袋究竟怎样知道什么是重要的事？假设你去郊游，突然有只老虎跳到你的眼前，你的脑袋和身体会怎样反应？

神经紧绷、情绪激动、肾上腺素激增。

那就是脑袋“知道”的方式……

这绝对重要！别忘了！



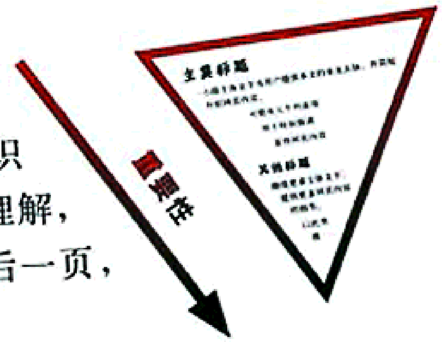
但是，想象你在家里或图书馆。这里安全、温暖而且没有老虎出没。你正在读书准备考试或者研究某个技术——你的老板认为你最多花7至10天就能完成的难题。

但是有个问题。你的脑袋正试着帮你，它试着确保这件显然不重要的事不会占用有限的资源。毕竟，资源最好用来储存真正的大事，如老虎、火灾，或是任天堂游戏“魂斗罗”的作弊码（↑↑↓↓←→←→BA）。而且也没有简单的方法可以告诉你的脑袋：“脑袋呀！我非常感谢你，不管这本书多枯燥、我的情绪波动频率有多低，还是请你把这些内容全都记下来吧。”

我们将“Head First”的读者视为学习者。

那么，该怎么学习呢？首先，你必须理解它，然后确定不会忘记它。我们不会用填鸭的方式对待你。根据认知科学、神经生物学、教育心理学最新的研究，学习过程所需要的绝对不只是页面上的文字。我们知道如何帮你的脑袋“开机”。

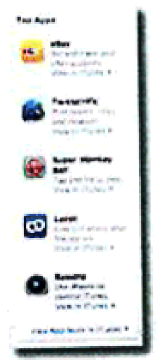
Head First 学习守则：



视觉化。图像远比纯文字更容易记忆，让学习更有效率（在知识的回想与转换上会有89%的效率提升）。图像也能让事情容易理解，将文字放进或靠近相关联的图像，而不是把文字放在页脚或后一页，会让学习者在解决相关内容的问题时达到事半功倍的效果。

使用对话方式与拟人化风格。最新的研究发现，相比较于一般的正式叙述方式，改以第一人称、谈话式的风格直接与读者对话时，学员课后测验成绩的提升可达40%。以故事代替论述，以轻松的口语取代正式的演说。别太严肃。你觉得晚宴伴侣的耳边细语还是课堂上的演说更能引起你的注意力？

例程可以放置任何内容，包括链接列表，额外的主体内容。对于辅助导航和博客的分类链接，例程也很好用。

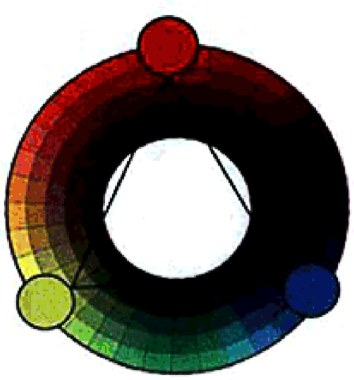




让学习者更深入地思考。换句话说，除非你主动刺激你的神经，不然大脑就不会有所作为。读者必须被刺激，亲自参与，产生好奇心并自发去解决问题、得出结论，最后形成新知识。为达此目的，你需要接受挑战、勤做习题、以问题诱导思考、用活动活化左右脑并触发多重的感知。

让读者集中注意力。我们都有这样的经验：我真的很想学会这个东西，但是还没翻过第一页就已经昏昏欲睡了。你的脑袋只会注意到特殊、有趣、怪异、引人注目以及超乎预期的东西。新颖、困难、技术性的主题学起来未必枯燥乏味，如果不觉得无聊，你的大脑就会学得很多。





拨动他们的心弦。现在，我们知道记忆的能力大大取决于情感。你会记得你在乎的事，当你心有所感时，你就会记住。我不是在说小狗和小主人之间心有灵犀的故事，而是在说当你解开谜题、学会别人觉得困难的东西，或者发现自己比工程部的Bob懂得更多时，所产生的惊讶、好奇、有趣、“我好棒！”这类的情绪与感觉。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

元认知：想一想如何思考（译注1）



如果你真的想学习，想学得更快、更深入，那么，请注意自己如何集中注意力，想想如何思考，学学如何学习。

大多数人在成长过程中没有修过元认知或学习理论的课程，我们希望学习，却又不知道如何学习。

如果你正拿着这本书，我们假设你想学习如何打造最友好的交互式网站，而且可能不想花费太多时间。如果你有意使用刚从书中学到的知识，你必须记住读过的东西。在记住前，你必须先理解它。想要从本书（或任何书与学习经验）得到最多的利益，请为你的大脑负责，让你的大脑好好注意这些内容。

秘诀在于让大脑认为你正在学习的新知识确实很重要，与你的生死存亡有关，就像噬人的老虎一样。否则，你就会不断陷入苦战，老是记不住新知识。

那么，如何让大脑将Web设计视为一只饥饿的大老虎？

有慢且繁琐的方法，也有快且有效的方法。慢的方法就是多读几次。你很清楚，勤能补拙，再乏味的知识也能学会并记住。只要重复的次数够多，你的大脑会觉得："虽然感觉起来不怎么重要，但他却一而再再而三地苦读这个部分，所以我想这应该是重要的吧！"

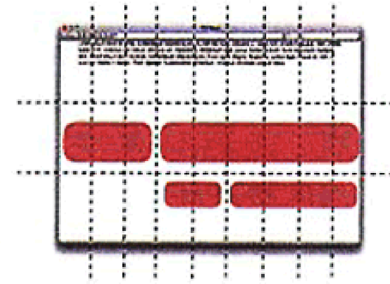
较快的方法则是做任何增加大脑活动的事，特别是不同类型的大脑活动。上一页出现的东西就是解法的一大部分，已经证实有助于大脑运作。比方说，研究显示把文字放在它所描述的图像内（而不是置于页面内其他地方，如图像说明或正文），有助于大脑尝试将两者关联起来，这会触发更多的神经元。更多的神经元被触发就等同于让大脑有更多机会将此内容视为值得注意的信息并且记录下来。

对话式风格也很有帮助，因为在意识到自己身处对话中时，人们会付出更多的关注，因为他们必须竖起耳朵，注意整个对话的进行，跟上双方的谈话内容。神奇的是，你的大脑根本不在乎那是你与书本间的"对话"！另一方面，如果写作风格既正式又枯燥，你的大脑会以为正在聆听一场演讲，自己只是一个被动的听众，根本不需要保持清醒。

然而，图像与对话式风格只不过是一个开端。

译注1：元认知（Metacognition），教育心理学专有名词。管理学习和认知的过程，增加学习的效果。

这是我们的做法：



我们使用图像，因为你的大脑对视觉化效果比较有感觉，而非文字。对大脑而言，一图值千字。当文字和图像一起使用时，我们将文字嵌入图像内，因为你的大脑在文字位于它所涉及的图像内时（而不是图像说明或者埋没在正文的某处）会运作得更有效率。

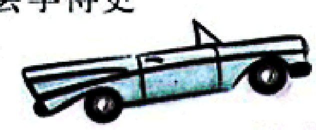
我们重复表现相同内容，以不同的表现方式、不同的媒介、多重的感知一再叙述相同的事物，这是为了增加机会，将该内容烙印在大脑的不同区域。



我们以超乎预期的方式使用概念和图像，因为大脑遇到新鲜有趣的事，波长才会与之同调。我们使用的图像与概念或多或少具有情绪内容，也是因为大脑会关注情绪带来的生物化学反应。让你有感觉的事物自然就比较容易记住，即使那些感觉不外乎幽默、惊讶、有趣等。

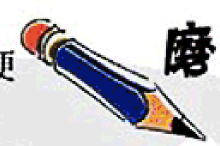
我们使用拟人化、对话式的风格，因为当大脑相信你正处于对话中而不是被动地聆听演说时会给予更多关注，即使你的交谈对象是一本书。即使你在阅读，大脑还是会这么做。

我们包含了80个以上的练习活动，因为当你在做事情而不是在读事情时，大脑会学得更多，记得更多。我们让习题维持在具有挑战性但又可以完成的程度，因为大多数人喜欢挑战后的成就感。



我们使用多种教学风格，有些人可能比较喜欢按部就班，有些人则喜欢先了解整体轮廓，还有些人则喜欢直接看程序代码范例。然而，不管你是哪一类学习风格，都能够受益于本书以不同方式表现相同内容的手法。

本书的设计同时考虑了你的左脑与右脑。因为越多脑细胞参与，就越有可能学会并记住，而且保持更长时间的专注。因为使用一边大脑，往往意味着另一边大脑有机会休息，你便可以学得更久、更有效率。



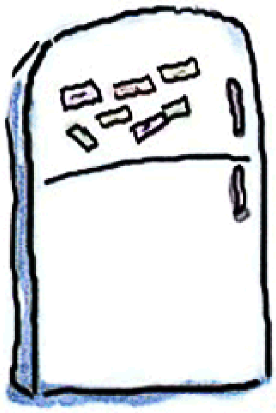
我们也会运用故事和练习呈现多重观点，因为当大脑被迫进行评估与判断时会学习得更为深入。



书中也有相当多的挑战和练习，通过问问题的方式进行，答案不见得都很直接。我们的用意是让大脑深涉其中，学得更多、记得更牢。想想看，你无法只是看人们在健身房运动，就能让自己实现塑身的效果。但是，我们尽力确保你的努力是用在正确的事情上。你不会花费额外的脑力去处理难以理解的范例，或是难以解析、充满行话、咬文嚼字的论述。

我们还会使用人物。在故事、图像与范例中，处处都是人物。因为你也是人。你的大脑对人会比对事物更加注意。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



驯服大脑的方法

好吧，该做的我们都做了，剩下的就靠你了。这里介绍一些技巧，但只是一个开端，你应该听从你的大脑，看看哪些对你的大脑有效，哪些无效。试试看吧！

沿虚线剪下，用Hello Kitty磁铁贴在冰箱上。

1 慢慢来，理解越多，需要强记的就越少。

不要光读。停下来，好好思考。当本书问你问题时，不要完全不思考就直接看答案。想象有人正面对面问你这个问题，如果能够迫使你的大脑思考得更深入，你就有机会学会并记得更多的知识。

2 勤做练习，写下心得。

我们在书中安排了习题，如果你光看不做，就好像只是躺在床上看着别人努力做着塑身运动却怎么也不动一样，这样你是瘦不下来的。使用铅笔作答。大量证据显示，学习中的实质活动可提高学习的效果。

3 认真阅读“没有蠢问题”单元

详细阅读所有的“没有蠢问题”。这可不是无关紧要的说明，而是核心内容的一部分，千万别略过！

4 将阅读本书作为睡前最后一件事，或者至少当作睡前最后一件具有挑战性的事。

学习的一部分反应发生在放下书本之后，特别是把知识转化为长期记忆的过程更是如此。你的大脑需要自己的时间进行更多的处理。如果在处理期间塞进其他新知识，某些刚学过的东西将会被遗漏。

5 谈论它，大声谈论它。

说话会驱动大脑的不同部位。如果你需要理解某项事物或试图加强记忆，请大声说出来。大声解释给别人听，效果更佳。你会学得更快，甚至触发许多新想法，光凭阅读无法有这样的效果。

6 喝水，多喝水。

你的大脑需要浸泡在充沛的液体（译注2）内才能运作良好，脱水（往往发生在感觉口渴前）会减缓认知功能。

7 倾听大脑的声音。

注意你的大脑是否超负荷，如果你发现自己开始漫不经心或者过目即忘，那就是应该休息了。当你错过某些重点时，请放慢脚步，否则将失去更多。

8 用心感受！

必须让大脑知道这一切都很重要。你可以让自己融入故事里，为照片加上自己的说明，即使抱怨笑话太不好笑，都比毫无感觉好，任何感觉对学习效果都有帮助。

9 动手设计网站吧！

想成为经验老道的Web设计师只有一种方法：设计并建立网站。当前，这或许是指在纸上画出布局，为了开发信息架构而做卡片分类，或是编写许多 CSS。重点是，如果你只是读，你就永远无法成为优秀的Web设计师——你需要动手做。我们将提供许多练习：每一章都有习题，可能是丢出问题让你解决或是提出需要你思考的问题。不要跳过习题——你在解决难题时也引发大量学习行为。我们为每个习题提供了解答，如果被问题难住了，稍微瞄一下解答也没有关系，但请尽量在解决问题之后再看解答。另外，一定要让习题中设计的东西可以运作后再翻到下一页。

译注2：医学报告指出，大脑重量的 80% 由水组成。

读我

这是一段学习经验，而不是一本参考用书。所有阻碍学习的东西，我们都会刻意排除。第一次阅读时你必须从头开始，因为本书对读者的知识背景做了一些假设。

我们从讲述Web设计领域中最重要的概念——设计过程开始， 然后移往更为专门的设计主题。

设计过程是开发美观网站的基础。每一步都带你朝着更好的网页接近，在前进的过程中，我们会创建出从视觉隐喻到网站内容地图等网站所需的一切事物。一旦你理解了整体设计过程，你就可以深入细节并开始建立美好的网站。

我们推荐与标准相容的 XHTML & CSS。

你在研读本书的过程中写出的所有代码都与标准相容。这对我们而言真的很重要，而且我们（坚定）认为，了解如何思考并能写出与标准相容的 XHTML（XHTML 1.0 Strict）与 CSS（CSS 2.1）代码是天才Web设计师的标志。布局不需要表格，内容标记中没有样式信息，所有 <p> 也都有合适的结尾标签。

本书用到的所有代码都能从 Head First 网站上取得。

本书的大多数项目都需要你从网站下载特定章节所需的代码。事实上，你应该在一开始就下载所有代码，需要时自然垂手可得。有时我们会要求你修改已经存在的代码，也将提供“修改前”与“修改后”的标记与样式表。

并未完整解释每一段代码。

我们假设你已经有可以让 XHTML 与 CSS 运作的知识，因此不会解释每一段代码的细节。我们会讲解重点的代码，下载范例里也做了详细说明。请记住，我们的目标是让各位成为更优秀的设计师，而不是从头到尾彻底检查 XHTML 与 CSS。

PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

术语“构图”（comp）与“分镜”（storyboard）可以互换使用。

我们在本书中引入了绘制分镜表的过程作为快速建造设计概念模型而不用付出大量代码的方法。我们有时以“分镜”称呼这个步骤，但有时会以“构图”表示同一件事。

我们假设你使用了常见的浏览器。

当我们在测试代码是否具有跨平台兼容性时，你应该使用时下常见的浏览器（IE7 或以上、Safari、Firefox）组建本书中提到的网站。虽然旧版的浏览器（特别是 IE6 或更早版本）也能运作，但制作结果可能不太一样，因为这些旧浏览器有缺陷而且挑剔。

不要略过任何活动。

练习与活动并非附加的装饰品，而是本书核心内容的一部分，有些可以帮助记忆，有些可以帮助理解，有些还可以帮助应用。所以，请不要略过这些练习。

重复是刻意且必要的。

我们冀望“ Head First”系列能让你真正学到东西，希望你在读完此书后能够记住所读过的内容。大部分参考用书的目标并不将此当作一个目标。本书的重点是学习，所以某些重要内容会一再出现以加深你的印象。

我们的标记与 CSS 范例尽量精简。

我们的读者告诉我们，不希望看到书中列出200行的程序代码，而当中与主题有关的关键代码却只有两行。本书尽量把程序代码缩短，让学习的过程清晰简单。不要期待所有的程序代码都很可靠或很完整，毕竟它们仅作为辅助学习之用，不见得一定是功能完整的。

我们把文件（标记、CSS、图像、完整网页）放在网站上，你可以把它们复制并粘贴到你的文本/标记/代码编辑器里。下载请至：

http://www.headfirstlabs.com/books/hfwd/

技术审阅团队

Sarah Collings



Johannes de Jong



Matt DiGangi



Ashley Doughty



Corey McGlone



Pauline McNamara



Jonathan Moore



技术审阅：

Sarah Collings已有超过7年的Web设计与开发的工作经验，目前是 Digital River 公司的用户体验软件工程师，正在开发可用性网路应用程序。她拥有平面设计艺术学士学位，目前正在攻读软件工程硕士学位。闲暇时候，Sarah 喜爱跑步，喜欢与未婚夫一同享受户外活动。

Johannes de Jong是位出身大型主机界的老骨头，但勇于跨界尝试新事物——建立网站。最近的一次体验是用 Oracle 的 Apex 建立一个使用 Google Map 的网站，他将利用本书重新设计那个网站。

Matt DiGangi是 Thieves Jargon（www.thievesjargon.com）的创始者、设计师及网站编辑。他居住在波士顿。

Ashley Doughty是位来自缅因州的资深网站开发师，工作地与居住地都是大波士顿地区。她是虔诚的基督徒、好老婆、好女儿、好读者及GEEK。她太喜欢设计程序了，甚至连空闲时间都用来写程序。

Corey McGlone涉足Web开发已经超过10年，最近7年的主要工作是为Schnieder Logistics、Relion Corporation与Mayo Clinic开发网络应用程序。他是名热切的音乐爱好者，已婚且育有一子。

Pauline McNamara过去的6年都在瑞士参与大学e-Learning（数字学习）项目，大部分时间待在瑞士联邦理工学院苏黎世分校。她目前热衷于与同居人共同抚养一只可爱的小狗。

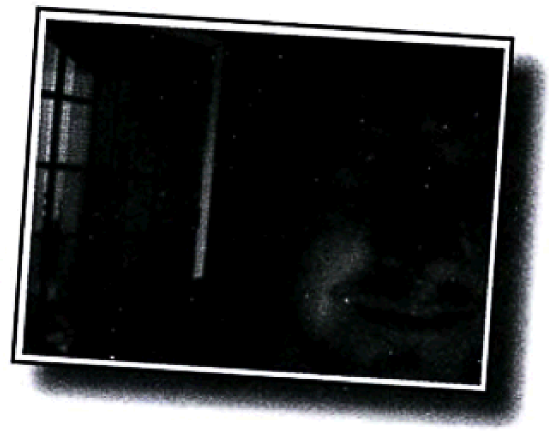
Jonathan Moore是Web设计与开发公司Forerunner Design（forerunnerdesign.com）的老板。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

致谢

给我们的编辑：

我们要超级感谢Brett McLaughlin。虽然他还要管理其他书籍，有着像小山一般的工作，但他提供的反馈意见与建议让这本书更敏锐、更顺畅，使本书成为一个更有效率的学习工具。



Brett McLaughlin



Lou Barr

还要好好感谢Lou Barr，她接过我们觉得已经很棒的章节后，并使它们看起来精美得不可思议（而且比很棒更棒）——我们真的非常感谢你。

给O'Reilly小组：

感谢Sanders Kleinfeld、Caitrin McCullough、Karen Shaner，他们使得本书生产过程中的各阶段得以顺利运行。

感谢Brittany Smith，本书的制作编辑，她确保本书何时进入生产过程，保持一切运作得顺畅且有效率。

最后感谢Laurie Petrycki，她相信我们的能力与眼光，才让我们有机会写出这本书。

给 Ethan 的亲朋好友：

首先要感谢我的妻子Jenn，她忍受我投入大量的时间来写这本书（挪走与她相处的时间）以及写书过程中的坏脾气，给她圣人的名号吧！给我的儿子Sam，他（在我写书的）某天问我："爸爸，你什么时候会停下工作陪我玩呢？"Sam，书写完了，我们来玩吧！给我的女儿Taylor，她本人可能不会承认但应该觉得自己的名字（和照片）出现在书上会很酷。接下来要感谢 MATRIX 的同事（特别感谢Mark Kornbluh与Dean Rehberger）的支持（尤其接近本书结案、最为水深火热时）。感谢我的研究生Joe、Pete与Steen，他们每天早上（特别是快结案时）都会跑到我的办公室来关心书的进度。最后感谢的是我的棕色拉布拉多——不为什么，就是想讲一下。

给 Jeff 的亲朋好友：

感谢 Allie，她几个月来都要忍受我工作到半夜三更。还有，你的 InDesign 使用技巧对于本书的生产非常重要，少了这些技巧，本书的所有图像都会自动伸展变形还会有马赛克。感谢我的妈妈 Jill、爸爸 Jeff、弟弟 Jason，你们是我最大的动力来源，我很爱你们。感谢 Rich、Brian、Rabbott（Ryan）与 MSU 的 Communication Arts and Sciences Dean 办公室的所有人，你们给了我机会，让我在Michigan最棒的 IT 办公室工作，而且允许我自由开发写作这本书所需的技能。我永远都感谢你们为我指引的旅途，如果没有各位的支持，我就没办法写出这本书。

目录（精要版）

序		xxi
1	美丑都是用户的观感：建立美观网页	1
2	纸上策略：前期制作	37
3	“在绿色水塔那边左转……”：组织网站	69
4	遵循黄金法则：布局与设计	109
5	走出单色的世界：运用色彩设计	159
6	“在两秒内，按下‘首页’。”：智慧导航	193
7	是的，你在扫读！：网站写作	227
8	不可访问，致命缺陷：可访问性	275
9	和谐设计之道：倾听用户的心声	319
10	保持网站新鲜：会演变的设计	369
11	注意自己的工作：Web设计这一行	403
i	附录：遗珠之憾	439

目录（详实版）

序

把你的大脑放到Web设计上。各位想在这里学习一些东西，各位的大脑却在帮你，让你记不住所学的东西。你的大脑在想：“我最好为更重要的事情保留空间，例如，该避开什么野生动物以及裸身玩滑雪板是否是坏主意。”我们该如何哄骗大脑，让它觉得了解Web设计关系到生死存亡？

谁适合读这本书？	xxii
我们知道你在想什么。	xxiii
元认知	xxv
驯服大脑的方法	xxvii
读我	xxviii
技术审阅团队	xxx
致谢	xxxi

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

1 建立美观网页

美丑都是用户的观感

这是个非常庞大的世界……但世界上到底有哪些人？你的墙上挂着闪亮的 XHTML 与 CSS 证书，期待中的客户来电让公务专线响个不停。进展不错！直到你接到第一通关于版面编排太差，或是关于 logo 真过时的投诉电话，头痛就开始了。究竟该如何创建**美轮美奂的网站，而且能够让用户满意**？一切都要从良好的**规划**开始。然后还需要为Web编码、**熟悉你的受众**，还有最重要的一点，确定你是**为了用户而设计**，不是为自己而设计。



与 Red Lantern Design 合作的大好机会 2

从何着手 5

画出蓝图是第一要务 7

决定顶层导航系统 13

考量周围环境 15

基础设计草图请 Jane 过目 16

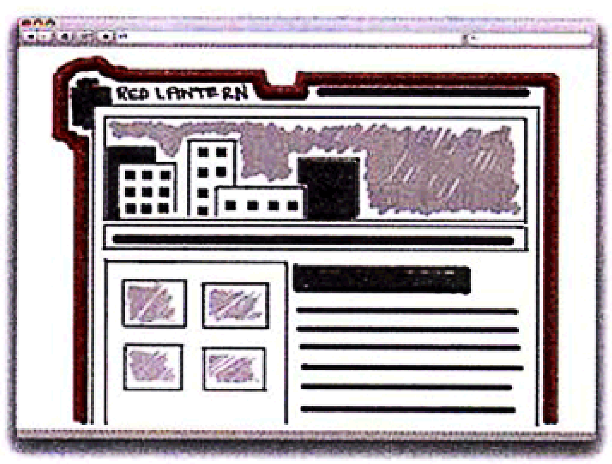
草图专注于功能性 17

别用糟糕的文案毁了好设计 28

什么使得文本具备可扫读性？ 29

Web设计的重点是沟通，以及你的用户 35



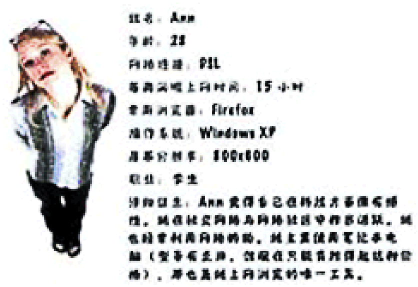


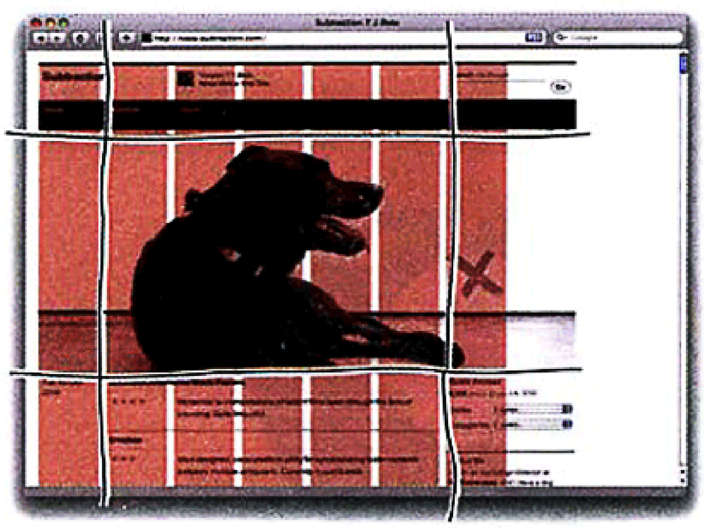


4 布局与设计

遵循黄金法则

如果当个好的倾听者，而且随身携带计算器的话……总会有回报的。 我们已经多次提到以用户为中心的设计，但现在才是真的考验你的倾听技巧。本章，你将收到用户的反馈意见并建立一个符合用户需求的网站。从**浏览器到屏幕实际使用面积**，都是为了把用户真正需要的东西带给他们。不仅如此，你还将学到三分法的秘密。你会发现简单地按几下计算器、标尺以及利用一些网格，就可把一个望之生厌的网页变成优美的事物。





设计是为受众服务 110

最新任务：RPM Records 113

以角色瞄准 RPM Music的受众 114

让角色引导你…… 120

分辨率影响设计与布局 122

屏幕实际使用面积决定了网站在用户的浏览器中显示多少 124

为 1024x768 建立基础 XHTML 与 CSS 优化 128

人们喜欢井井有条与组织良好 132

网格应该多宽？请用黄金比例 133

三分法：黄金比例的简易版 134

RPM Music与黄金比例：（反面）案例研究 135

还记得角色和客户吗？ 139

以 Blueprint 框架设置 RPM Music 2.0 141

使用 Blueprint CSS 规则为 RPM Music 2.0添加样式 144

放上你的 RPM Music唱片 145

加上一些清理布局的 CSS 149

完成内容与导航的标记工作 151

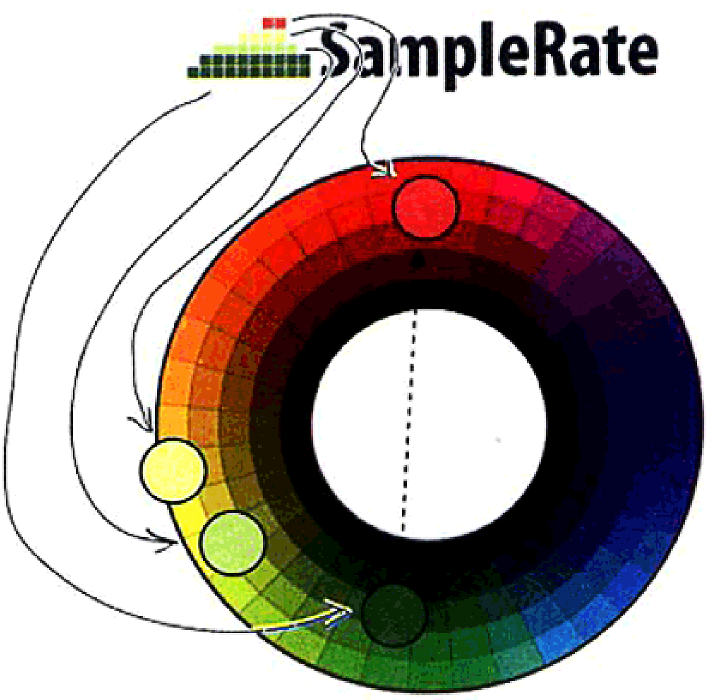
以更多 CSS 加入布局及编排细节 154

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

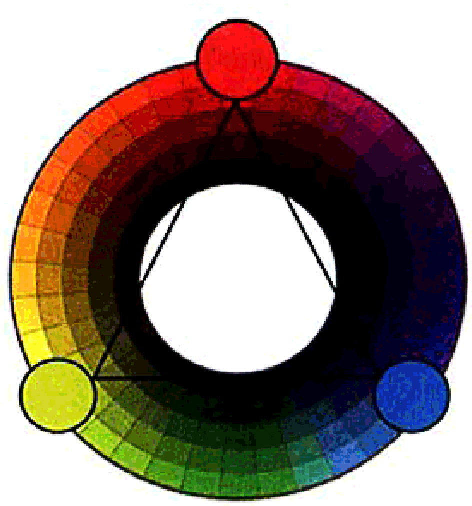
5 运用色彩设计

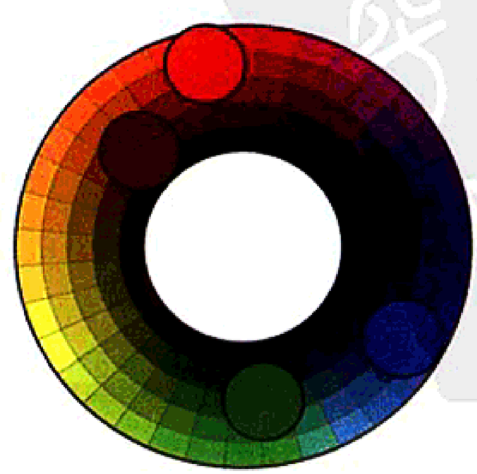
走出单色的世界

色彩是Web设计时的无名英雄。一个好的调色板可以吸引受众进入你的网站，给予洗礼般的强烈冲击，而且让他们还想再回来。当提到色彩与Web设计时，不仅仅是挑选好看的调色板而已，还关系到如何运用这些色彩。你可能选了不错的调色板，但如果使用不慎，大家仍会唯恐避之不及。读完本章，各位将不仅能熟悉色彩对网站用户的影响，还将学到选择美观的调色板且适用于（甚至能补充）你的以用户为中心设计的网站。



帮忙支持本地音乐活动	160
9rules：博客网络首选	161
选择很有限	162
色彩具有情绪影响力	163
色轮（一切的开始）	167
使用色轮选择“互动良好”的色彩	170
首先，选择你的基色	170
以三色方案创建实用调色板	171
开始为 SampleRate 加上标记	173
使用 CSS 创建基本网页布局	174
沉重的反义词是……明亮	180
使用四色方案创建更丰富的调色板	182
让我们更新 SampleRate 的 CSS	186





6 智慧导航

“在两秒内，按下‘首页’。”

没有导航，网站将变成什么？导航系统使得网站成为强大的信息媒体。但有个问题：导航远不仅仅是制作出一些外表酷炫的按钮，然后把它们用力贴到设计图上。智慧导航系统的建立应该从信息架构开始，并贯穿于整个设计过程中。但导航系统如何运作？如何确保用户不会迷路？本章中，我们将探讨不同导航风格，了解 IA 如何引导网页链接，以及为何图标（本身）不仅仅是图标。

学校即将开学 194

良好导航的第一步是良好的 IA 197

名称里到底有什么魔力？ 198

1 号处理方案：水平分页导航 204

2 号处理方案：垂直导航 206

块元素是我们的好朋友 212

浮动 CNM 网站的块导航 213

图标无法表达任何意义……只是好看而已 215

为文字配上图标，而不是为图标配上文字 217

更新 CNM 的 XHTML 以使用文字链接 218

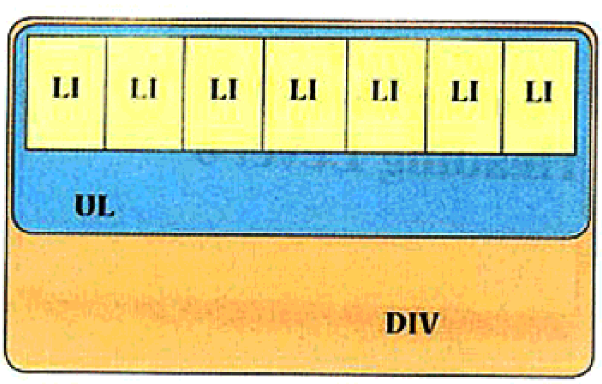
现在可为新的块元素加上样式…… 219

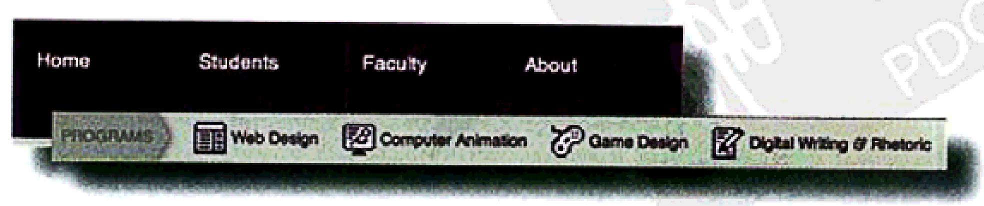
主导航不应改变……但次级导航应该变化 221

每个子页面都有自己的次级导航 222

用 CSS 加上导航的样式 223







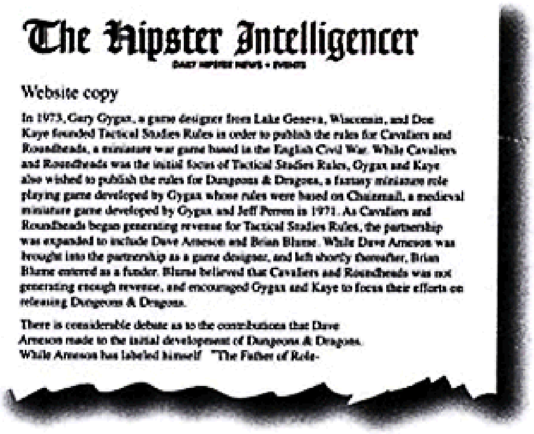
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

7 网站写作

对，你在扫读！

为网站写作和其他写作一样，对吗？ 事实上，为网站写作与为印刷媒体写作完全不同。大家阅读网站上的文字时，并不像阅读印刷媒体，我们不再从左而右、由上而下阅读，而是采用**扫读**（scan）的方式。网站上所有文字必须**可被用户快速扫读并容易理解**。如果不能这样，用户不会浪费时间努力读你的网站，他们将直接前往其他地方。本章中，我们将学到许多写出可扫读文字的诀窍，以及如何把现有文章改写成易读版本。

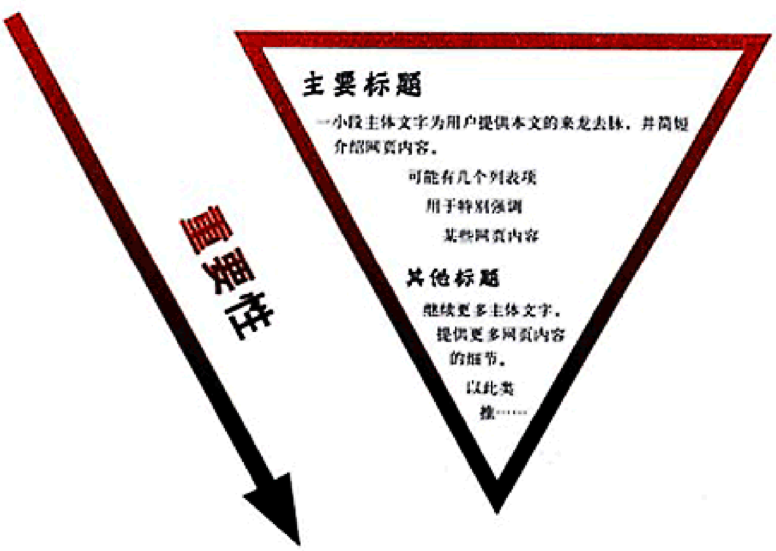
打造更好的在线新闻	233
Hipster Intelligencer Online：项目规格	234
问题在于文字	234
改善内容的倒金字塔法	241
压缩文案	247
在 XHTML 里加入列表	257
标题让文章更可扫读	259
混合使用字体来强调标题与其他文字	268
标题的重要性以层次而非尺寸表示	269

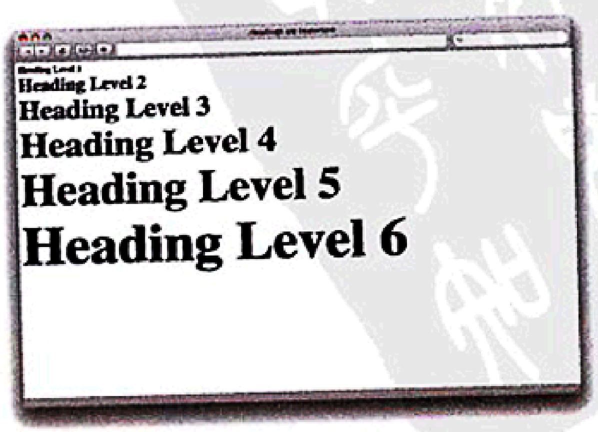

The Hipster Intelligencer

Website copy

In 1973, Gary Gygax, a game designer from Lake Geneva, Wisconsin, and Don Kaye founded Tactical Studies Rules in order to publish the rules for Cavaliers and Roundheads, a miniature war game based in the English Civil War. While Cavaliers and Roundheads was the initial focus of Tactical Studies Rules, Gygax and Kaye also wished to publish the rules for Dungeons & Dragons, a fantasy miniature role playing game developed by Gygax whose rules were based on Chainmail, a medieval miniature game developed by Gygax and Jeff Perren in 1971. As Cavaliers and Roundheads began generating revenue for Tactical Studies Rules, the partnership was expanded to include Dave Arneson and Brian Blume. While Dave Arneson was brought into the partnership as a game designer, and left shortly thereafter, Brian Blume entered as a funder. Blume believed that Cavaliers and Roundheads was not generating enough revenue, and encouraged Gygax and Kaye to focus their efforts on releasing Dungeons & Dragons.

There is considerable debate as to the contributions that Dave Arneson made to the initial development of Dungeons & Dragons. While Arneson has labeled himself "The Father of Role-





8 可访问性

不可访问，致命缺陷

关于体验网站的对象，目前是否有人被遗忘了？各位的网站或许美观大方、布局良好、导航轻松……但不代表每个人都满意了。无论对视障人士还是有蓝绿色弱的人，你的网站都必须是**可访问的**。否则，各位将流失用户，并影响你的事业。但是也别太担心：**可访问性并不难！**通过**规划标记的顺序**、使用 ALT 属性与 LONGDESC 标签，并**考虑色彩的问题**，各位将可立即扩展受众的数量。在通往可访问性的路上，你可能还会拿到 **WCAG 认证！**这是什么？翻开后续内容，你就会知道了……





Audio-2-Go：有障碍的可访问性	276
可访问性是指每个人都能使用你的网站	277
你的网站读起来是什么样子？	278
网站的信息应该清晰……对所有人	280
面对事实：电脑是傻瓜	281
电脑将朗读图像的 ALT 属性文本	282
将过长的 ALT 文本转换为 LONGDESC	286
对于 Audio-2-Go 的的部分用户，前面的改良确实有所不同	288
可访问性不仅仅考虑屏幕阅读器	289
利用 Tab 键的网页内部移动应该有顺序	291
Audio-2-Go 可访问程度好多了	294
WCAG Priority 1	298
色彩不该是唯一的沟通形式	302
网络安全色的世界	303
色盲的世界	303
色盲版 Audio-2-Go	304
那些星星是大麻烦	306
背景图像仍然是你的好朋友	307
除了 tabindex，还有更多顺序问题	308

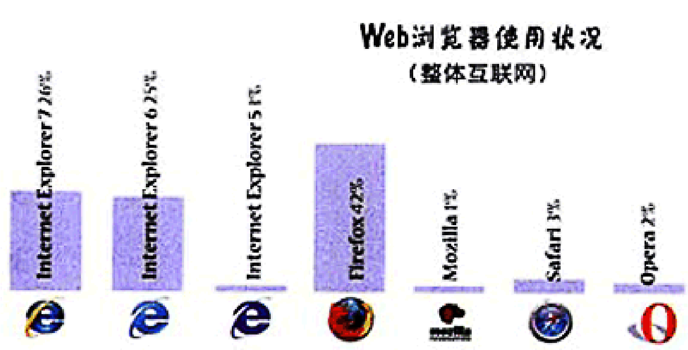
9 倾听用户的心声

和谐设计之道

良好的设计就是真的听到用户的心声。你的用户会指出网站**有问题的地方、做得好的地方、（必要时）如何修正问题**以及如何改良你的网站。有许多听取用户意见的方式。可以**倾听团体意见**（利用问卷调查等工具）与**个别意见**（采用可用性测试等工具），以及了解关于**网站的集体行动**（使用网站测量与统计数据等工具）。无论使用何种方式，重点都是“倾听”用户的心声。如果认真聆听，你的网站会满足受众的需求，甚至还能更加完善。

	优点	缺点
问卷调查	参与研究的对象需付出的时间相对较短	需要许多事前规划
	可对许多人实施	问卷的填写对于识字困难的对象可能造成问题
	可透过许多方式实施（纸上问卷、在线问卷、电话调查、面访）	调查问题可能被误解
	参与者通常能利用空闲时间完成问卷	
焦点小组	允许参与者互相补强彼此的意见	需要参与者付出相当长的时间
	针对非常特定的主题对有想法的人收集信息	通常需要给参与者一些津贴
	获益于受过训练的促进者	公开场合或许会刺激一些参与者
		需要受过训练的促进者

淹没 RPM 的抱怨 320
通过问卷调查与焦点小组倾听受众的心声 322
问卷调查与焦点小组并非免费 325
问卷调查真情指数 327
在问卷中问对问题 328
最终定案的 RPM Music 用户调查题目 338
调查结果出炉了! 340
对开放式题目的回应 341
Web浏览器使用情况 343
通过移动 hover 属性来修正 RPM Music的 CSS 缺陷 344
省钱的可用性测试要素 351
用主持脚本组织测试 352
亲朋好友可能是个问题 359
可用性测试结果——用户的心声 360
一个简单问题…… 361
网站统计数据为用户发出（另一种）声音 363
网站解析工具 364



10 会演变的设计

保持网站新鲜

各位建立了这么多精彩绝伦的网站。现在可以活动身体、伸个懒腰，等着看浏览人数增长了吧？等一下，别急着休息。万维网不会停止演变——你的网站也需要跟上脚步。你可以加入**新功能**、**调整旧设计**，甚至**全盘重新设计**。一个时常求新求变的网站反映出你与时俱进的设计技巧——也就是说，你的网站是你的最佳宣传工具。

Flash

JQuery JavaScript library

XHTML • CSS

到目前为止的作品集……	370
保持网站与内容新鲜以保持用户的回访率	372
Web设计在于演变，而非革命	375
使用 CSS 演变Web设计	376
使用 JavaScript 制作 lightbox 特效为网站添加互动性	388
在 Red Lantern Design主页里加入 Facebox	389
编辑 index 文件	390
使用 WordPress 加入博客功能	395
为 Red Lantern Design网站添加 WordPress	396
博客真情指数	398
利用布景主题改变博客外观与感觉	400

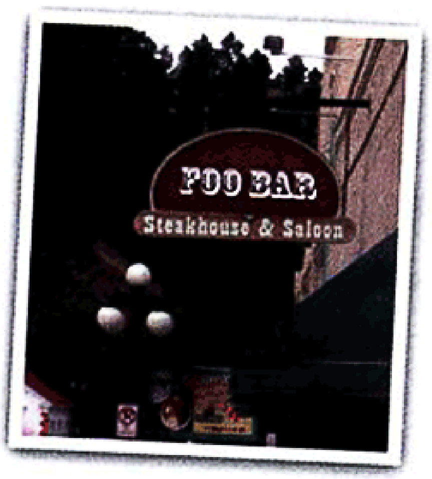


最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

11 Web设计这一行

注意自己的工作

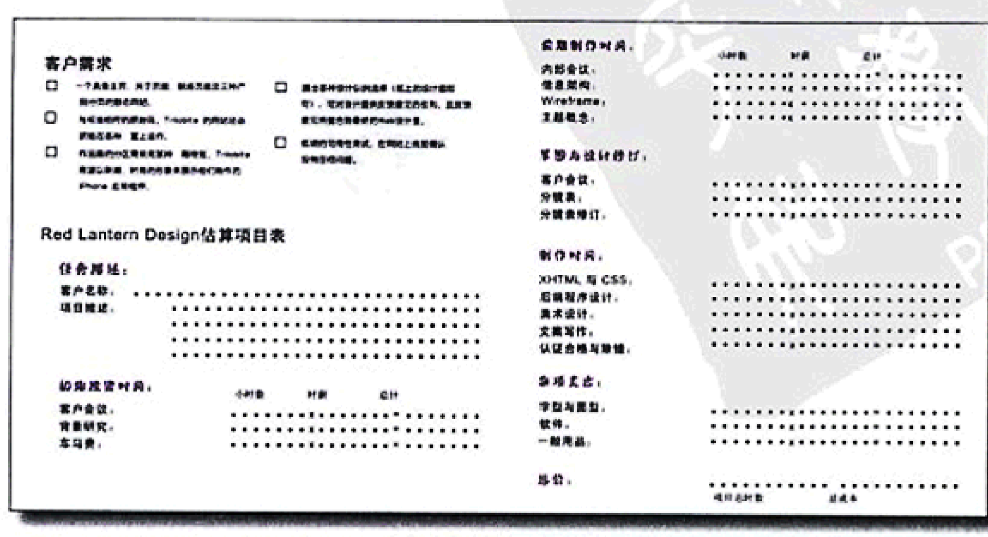
在Web设计的书籍里讨论商业问题？你在糊弄我吗？ 各位已经精通了前期制作、信息架构、导航系统、网站配色，甚至包括可访问性。在成为Web设计大师的道路上，还少了什么？这个嘛……你还需要面对Web设计这个行业的问题。你不需要哈佛的MBA头衔，但最好知道银行账户以外的世界……否则支票可能不再进来。我们将讨论一下如何建立良好的客户关系，并了解属于你的知识产权。结果呢？利润增长并可以保护辛勤工作的成果。







新的潜在客户：Foo Bar	404
Foo Bar 对报价单的期望	405
一起为 Foo Bar 建立一个快速模型	406
欢迎光临设计海盗乐园	413
你是哪种类型的Web工作者？	416
Red Lantern 预期中的新客户	421
设计一个网站有哪些实际需求？	424
计算总价……	425
使用提案书给客户传达详细报价	431
Trilobite podcast：新挑战	433
采用 Creative Commons 为作品授权	433
Creative Commons 授权	434



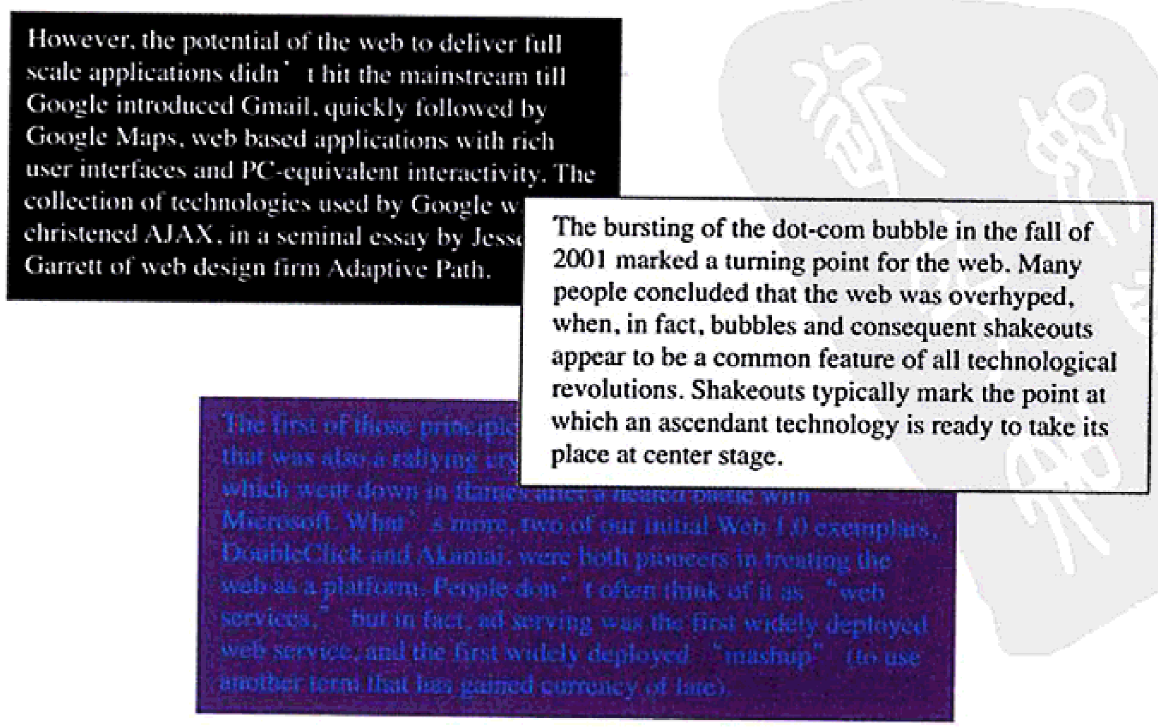
附录：遗珠之憾

i 十大遗珠（我们没提到的事）

我们真的讨论了很多主题。事情是这样的，还有些重要的话题与花絮不太适合放入前面的任何章节里。我们非常确信而且认为一定要稍微提及这些话题，否则本书将不够称职，于是出现了这一章。呃，不算一章，其实更像是附录（好啦，就是附录）。但这篇附录的内容是不容错过的十大遗珠之憾。



#1：跨文化与国际性的设计 440
#2：Web标记的未来 442
#3：CSS 的未来 444
#4：针对移动设备进行设计 445
#5：开发网络应用程序 446
#6：布局的节奏 447
#7：文字对比 448
#8：链接与其指向网页的名称相符 449
#9：对比是布局策略的基础 450
#10：更多设计工具 451



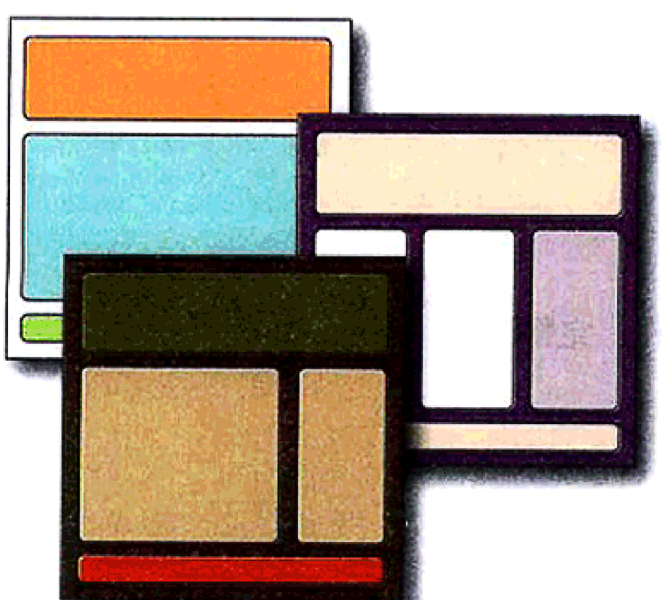
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

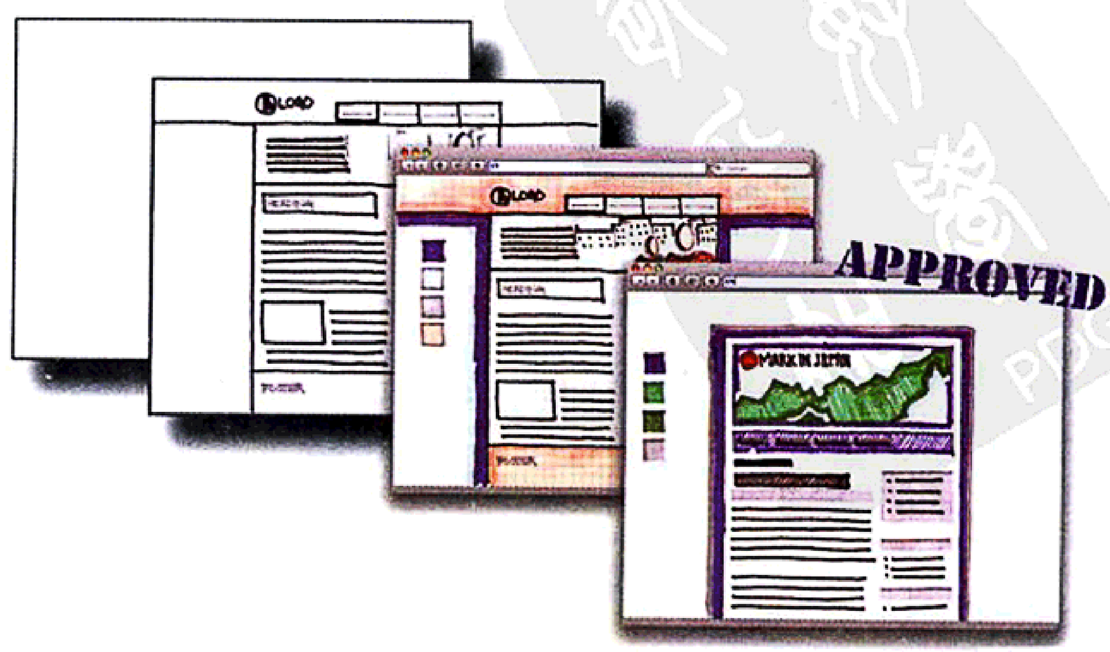
2 前期制作 纸上策略

厌倦面对挑剔的客户了吗？ 你也知道那种类型的客户，每次给他们展示他们最近提出的疯狂设计构想时，他们已经变心了……想要另一种色调……另一个完全不同的网站。该如何处理**善变的客户**和**怎么做都不对的网站**？就让我们从白纸、铅笔及一块橡皮开始。本章中，你将学到如何在一头栽入 HTML 编辑器前聪明地工作。先为你的网站设想**主题**和**视觉隐喻**，用铅笔勾勒出草图，再利用**分镜表**让你成为敏捷灵活的Web设计师。拿出你的素描板，我们开始前期制作吧！



你的首次“国际”演出	38
编码前先想想	40
清晰的视觉隐喻有助于强调网站主题	41
主题表现了网站的内容	42
头脑风暴：通向视觉隐喻之道	45
为 Mark 开发主题与视觉隐喻	46
网页元素塑造视觉隐喻	49
为 Mark 建立一个快速 XHTML 模型	56
还有 CSS……	57
不用代码，使用分镜表开发构想并节省时间	61
别为了自己而设计	62
为 Mark 创建分镜表	64





3 组织网站

“在绿色水塔那边左转……”

网站导航大道有点崎岖吗？但凡讲到网站，用户一律很没耐性。他们不想浪费时间寻找正确的按钮，或在用 JavaScript 做出的三级下拉式菜单里艰难地前进。所以你必须花很多心血做好网站的导航系统……而且要在进入结构和设计的步骤前做好。上一章，你为你的网站想出了很不错的主题与外观。本章，你将以**清晰的组织**真正地提升专注力。结束这一章时，你的网站将能够**告知你的用户前进的方向**并防止他们再次迷路。

在布局里填入内容 71

组织网站的信息 72

利用信息架构（IA）维护网站的组织性 79

IA——卡片分类法 80

卡片分类真情指数 81

将相关的卡片分成一叠 86

为每叠卡片取个简短且具描述性的名称 87

何种卡片分类才正确? 92

把卡片排列成网站的层次 93

IA 图只是画在纸上的卡片分类 95

IA 图并非只是网页间的链接 96

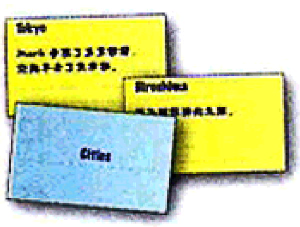
从前期制作移向实际制作 100

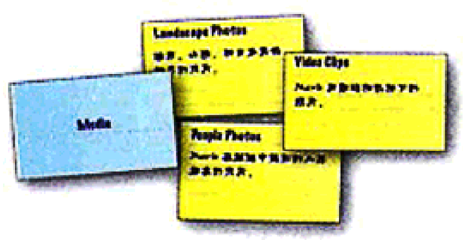
建立 Mark 的网站的结构 101

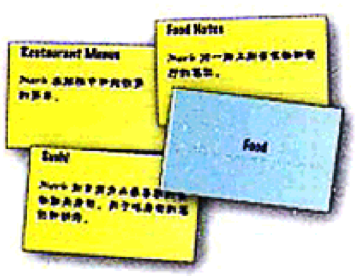
先创建 index.html…… 102

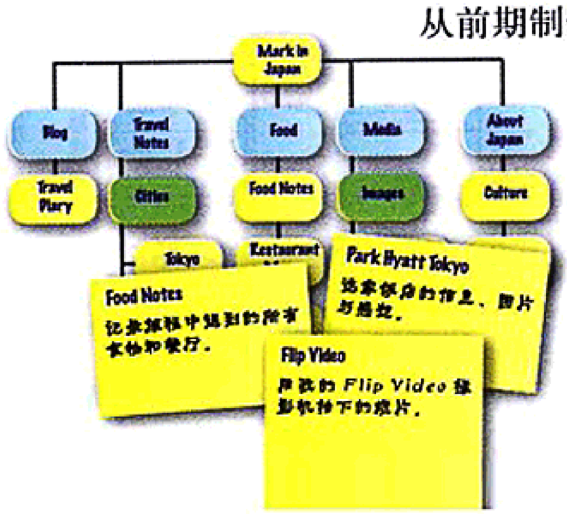
……再创建 screen.css 103

从前期制作到实际制作：完整流程 106









最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

1 建立美观网页

美丑都是用户的观感



这是个非常庞大的世界……但世界上到底有哪些人？你的墙上挂着闪亮的XHTML与CSS证书，期待中的客户来电让公务专线响个不停。进展不错！直到你接到第一通关于版面编排太差，或是关于logo真过时的投诉电话，头痛就开始了。究竟该如何创建**美轮美奂的网站**，而且能够**让用户满意**？一切都要从良好的**规划**开始。然后还需要为**Web编码**、**熟悉你的受众**，还有最重要的一点，**确定你是为了用户而设计**，不是为自己而设计。

与 Red Lantern Design 合作的大好机会

Jane刚买下一间小型网站设计工作室。Red Lantern Design为当地的企业设计小型站点已有多年，现在Jane想扩展客户基础。但是有一个小问题……

Red Lantern Design网站原来的管理员使用了WYSIWYG（所见即所得）编辑器来创建公司自己的网站，现在没人能够编辑那些文件。Jane为了建立新网站而雇用你，她希望新网站能够提升Red Lantern Design的形象，符合当代网站标准并为公司吸引更多有利的客户。



当然办得到。

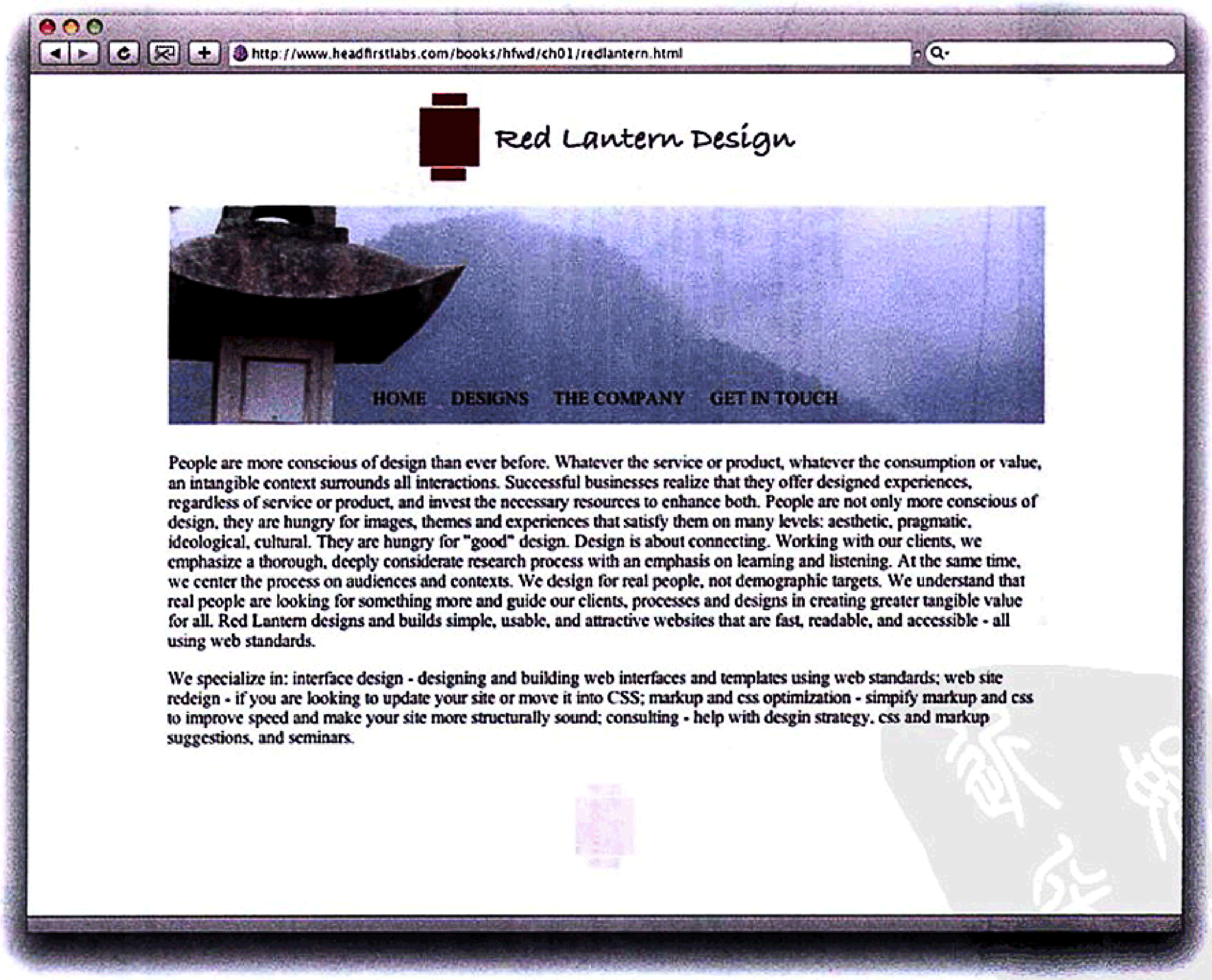
你觉得该从何处着手呢？

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

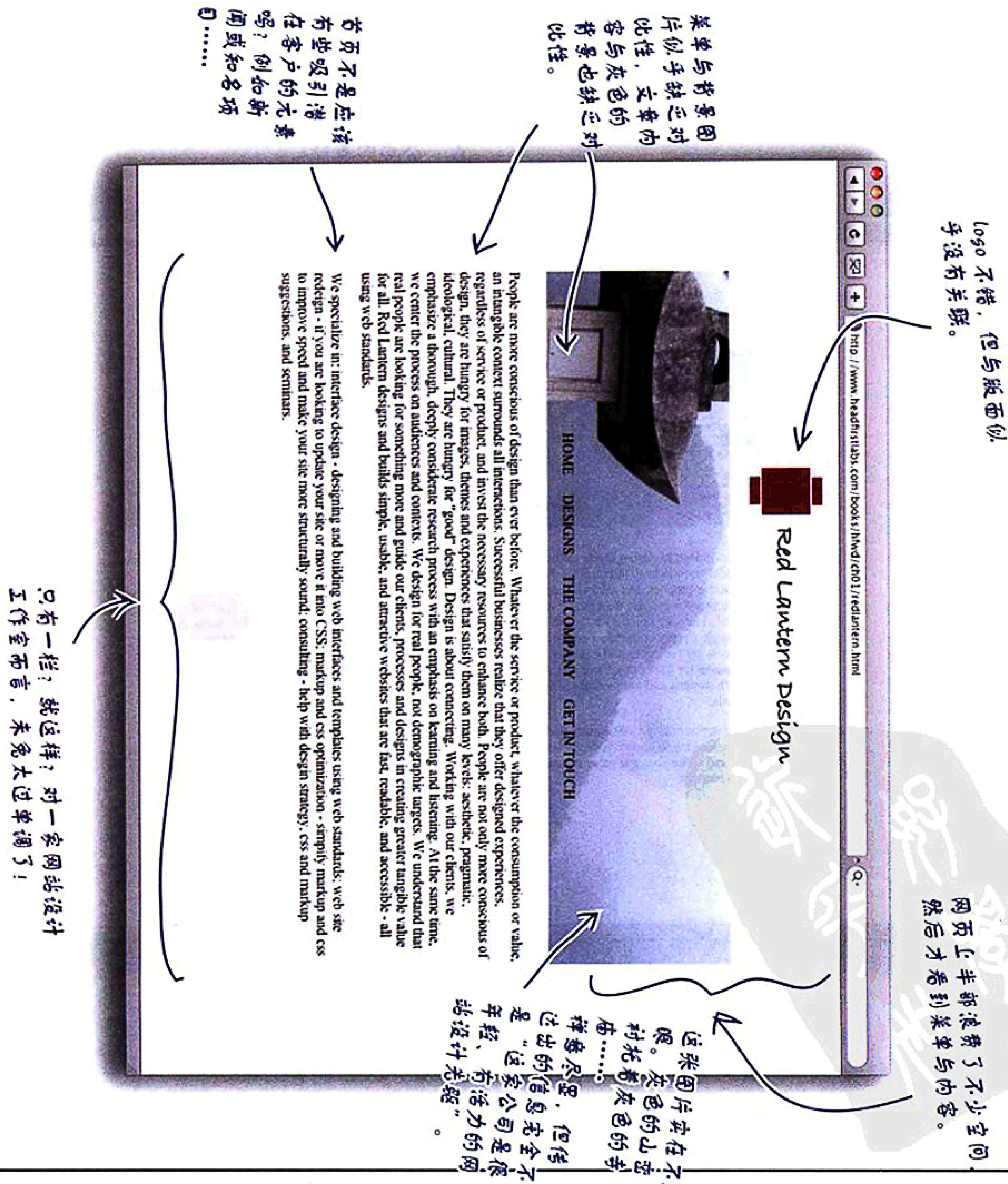
下面是 Red Lantern Design当前的网站。观察这张截图，使用你的网站设计专长加上注释。写下你喜欢的地方。哪些你不喜欢？看出任何问题了吗？

Jane 喜欢日本文化。所以她才买下这家公司，她也喜欢公司的名称。



磨笔上阵 解答

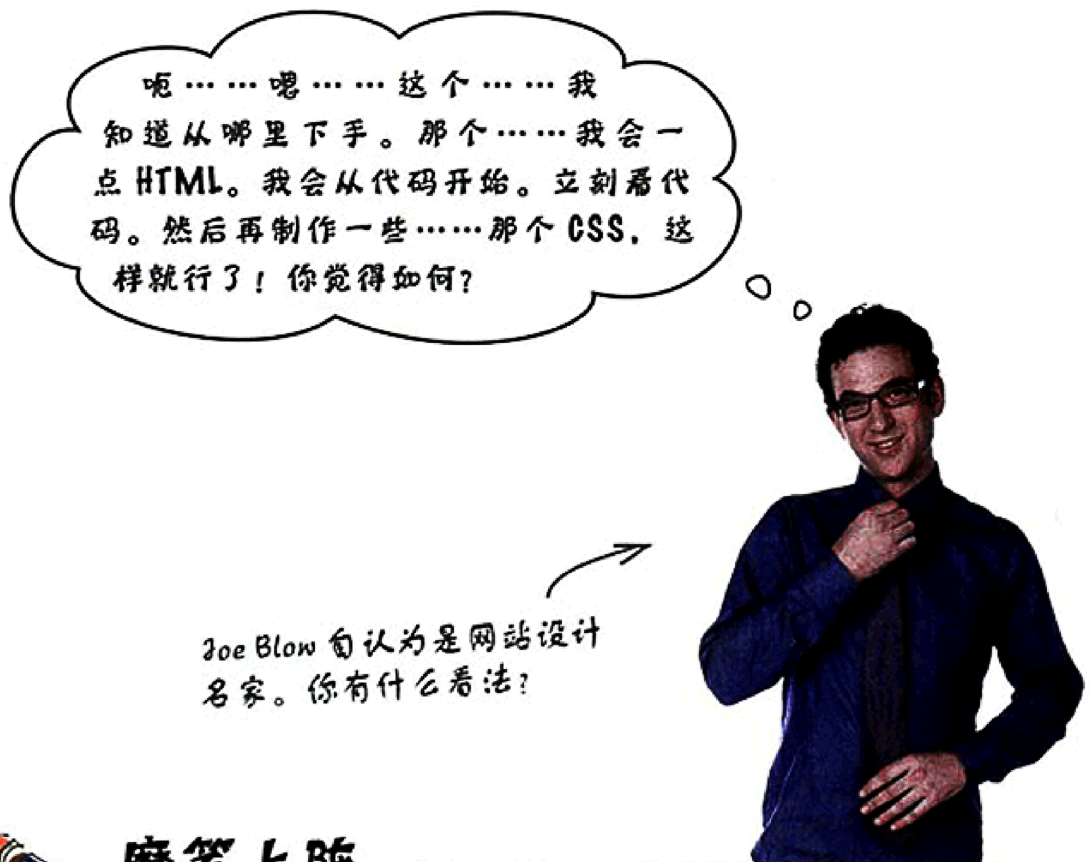
下面就是我们思考的网站。你的答案可能有些出入，如果没有全部答出也不用担心。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

从何着手

目前的 Red Lantern Design网站上确实没有太多好东西——logo 还不错，但如果只有 logo 可取，对于网站的其他部分可算是相当苛刻的评论。假设这个网站真的很糟糕，该如何继续下一步的工作呢？你该从什么地方着手呢？



磨笔上阵

Joe 的想法正确吗？还有其他要做的吗？你会从哪着手呢？

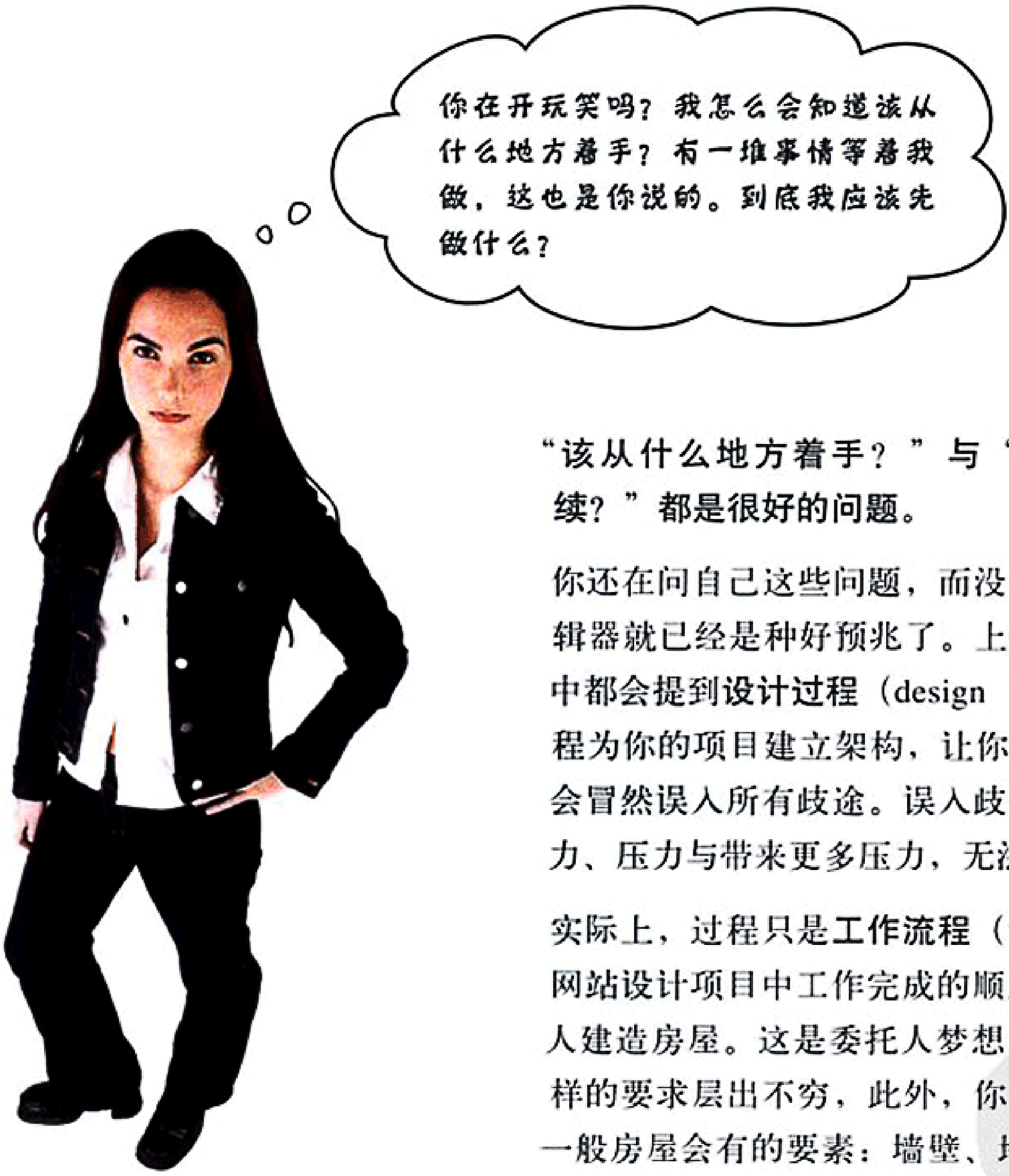
....

....

....

....

....



“该从什么地方着手？”与“该往哪个方向继续？”都是很好的问题。

你还在问自己这些问题，而没有直接打开文本编辑器就已经是种好预兆了。上述两个问题的答案中都会提到**设计过程**（design process）。设计过程为你的项目建立架构，让你专注于任务，而不会冒然误入所有歧途。误入歧途的结果，除了压力、压力与带来更多压力，无法完成任何事情。

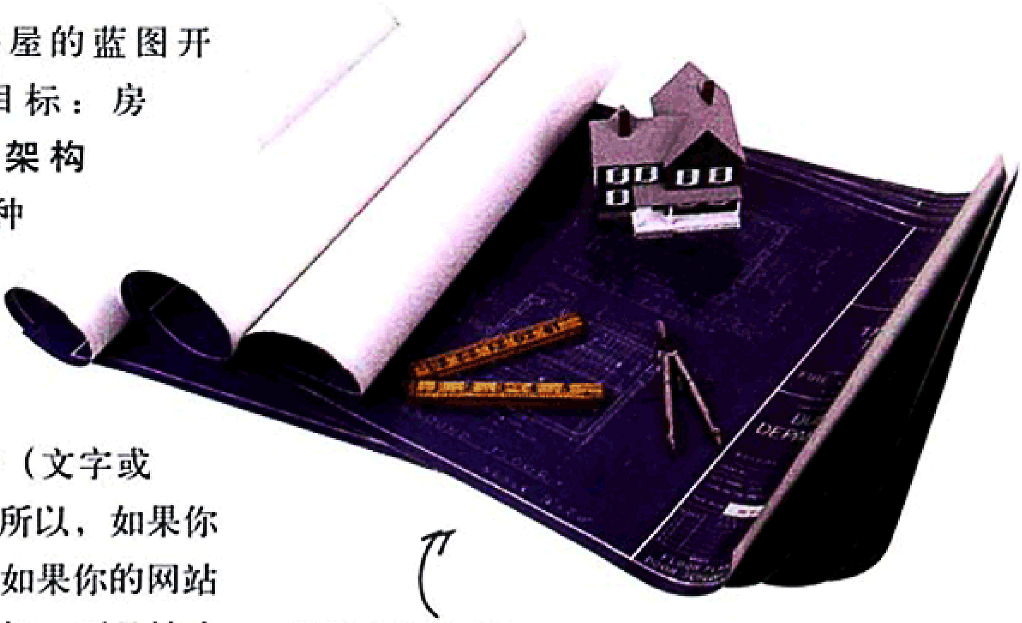
实际上，过程只是**工作流程**（workflow），决定网站设计项目中工作完成的顺序。想象你在为别人建造房屋。这是委托人梦想中的小窝，各式各样的要求层出不穷，此外，你还需要为他们加上一般房屋会有的要素：墙壁、地板、屋顶、厨房、卧室、浴室、起居室……

现在，问问你自己，该从什么地方着手？你会先盖房子吗？还是先挑选结构或设计蓝图呢？哪一项工作会在两周后看到成果？甚至能在两个月、两年后都看得到工作的价值？

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

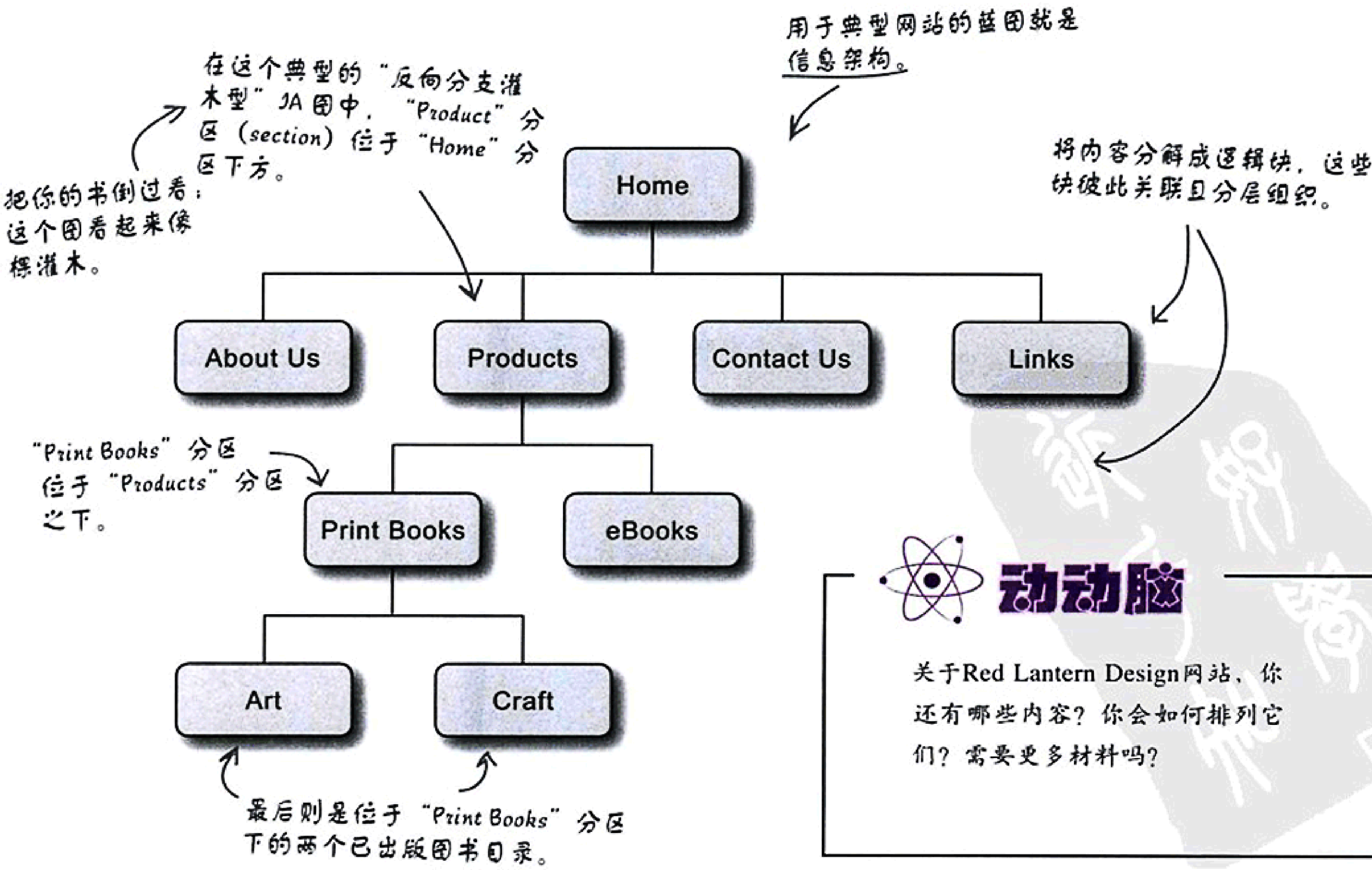
画蓝图是第一要务

建造网站很像建造房屋。如果你从绘制房屋的蓝图开始，你就会知道每个步骤中确切的任务目标：房屋地基、承重墙等。网站则需使用**信息架构**（Information Architecture，简称 IA）。IA 是一种过程，在些过程中你会将网站内容分解为多个块（chunk），然后依内容块的逻辑关系分等级地将它们组织起来。



房屋结构从蓝图开始。

大多数时候，每块信息都是单一网页上的内容（文字或图片等）。IA 与建立网站导航也有紧密关联。所以，如果你的 IA 很糟，你同样会有一个糟糕的导航系统。如果你的网站没有可靠的信息架构，用户会觉得网站缺乏组织，而且让人困惑，他们将前往其他地方寻找需要的事物。



动动脑

关于Red Lantern Design网站，你还有哪些内容？你会如何排列它们？需要更多材料吗？

磨笔上阵

信息架构过程，就从向Jane询问她想要的网站内容开始。

下面是Jane想要的网站分区。请用一个或两个词简单地描述内容块。

Red Lantern Design

备忘录

From : Jane

Subject : 网站内容

我们设置一个关于Red Lantern Design的新闻与更新分区吧!

我们的网站一定要有能够展示本公司所有超棒作品的分区。

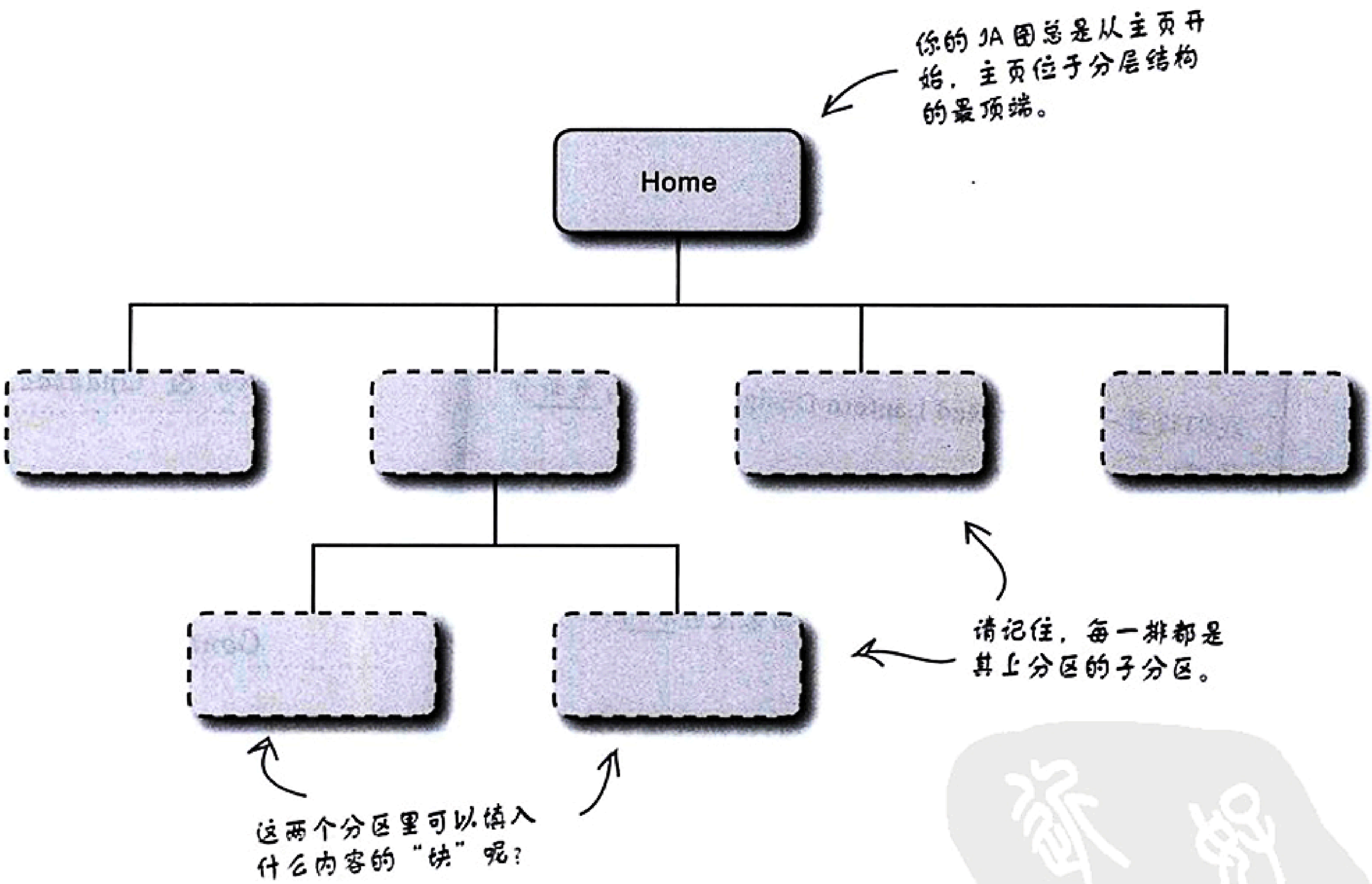
网站需要能够联络我们的页面。如果没有联络页面，怎么会有客户?!

如果有个网站分区能够提供公司的信息应该不错……如我们的工作成果之类的信息。

还需要让读者知道我们的业务包括咨询和网站设计。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

一旦找出 Red Lantern Design 公司网站的信息分区后，你就可以开始建立信息架构图。在下图提供的空格里填入你根据前页信息而独创的分区名称。



磨笔上阵 解答

信息架构过程，就从向 Jane 询问她想要的网站内容开始。

下面是 Jane 想要的网站分区。请用一或两个词简单地描述内容块。

Red Lantern Design

备忘录

From : Jane

Subject : 网站内容

我们设置一个关于 Red Lantern Design的新闻与更新分区吧！

我们的网站一定要有能够展示本公司所有超棒作品的分区。

网站需要能够联络我们的页面。如果没有联络页面，怎么会有客户？！

如果有个网站分区能够提供公司的信息应该不错……如我们的工作成果之类的信息。

还需要让读者知道我们的业务包括咨询和网站设计。

News & Updates

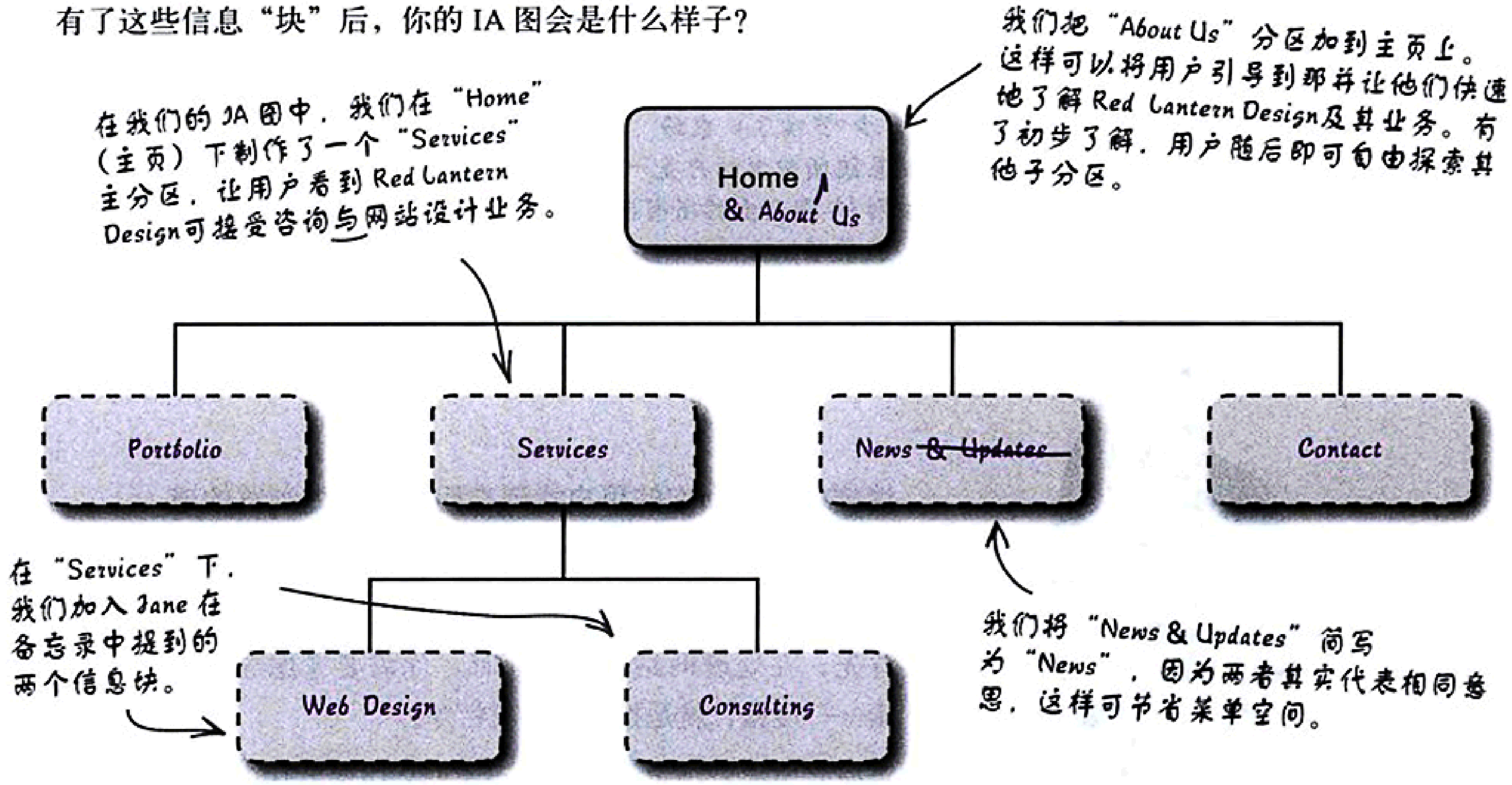
Portfolio

Contact

About Us

Consulting, Design

有了这些信息"块"后，你的IA图会是什么样子？



没有蠢问题

问：IA图看起来都像倒过来的灌木吗？

答：不见得，虽然倒过来的灌木大概是最常见IA图的终极形式。老实说，任何能清楚准确地表达内容分区与子分区（以及分区层次关系）的图表都可以。

问：找我设计网站的人都会像Jane一样清楚地说明想要的分区吗？

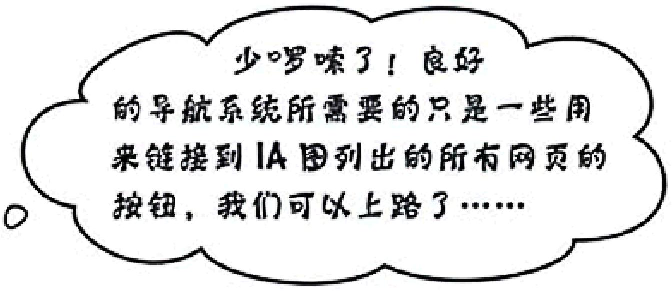
答：是的……但也不是。你将惊讶于访谈时可以获得的额外分区细节与设计构想。只因为委托人不知道网站上的分区通常有什么称呼，并不代表他们对自己的网站的内容没有清楚的想法。后续以逻辑与层次组织各个分区的工作就要靠你了。

问：我不能直接跳过这段计划过程吗？这个IA图与第7页的图表看起来很像……

答：别这样！别跳过IA，因为在你编排网站版面时，IA通常能决定设计部件。此外，结构虽然有些相似，但每个网站都不同，某些网站有很多子分区。你拥有的内容越多，你的IA图的结构越深，导航系统也将越发复杂。不用担心，我们将在第3章详细讨论如何处理IA。

问：IA图是否就像网站地图呢？"块"看起来真像超链接……

答：IA图呈现网站内容分区与子分区的层次关系，并非用于呈现分区间的链接，但为网站制作导航系统时确实会用到IA图。事实上，我们接下来就要讨论这件事……





这样就能帮助你的用户找到在网站里四处浏览的道路了吗？

在设计过程中，我们需要多加思考导航系统的问题。首先，在处理网站整体版面时，你需要考虑导航元素——没错，就是按钮与导航栏等。

当你开始编写代码、建立用户在网站中浏览所需的布局元素，制作所有网页的超链接时，导航系统的问题还会再次出现。别急着向后翻，你需要先动手组织最顶层的导航系统。

信息架构不仅在组织网站信息时很重要，它对你的导航系统也很重要。所以，建立导航系统的时刻来临时，请把你的 IA 图拿出来。

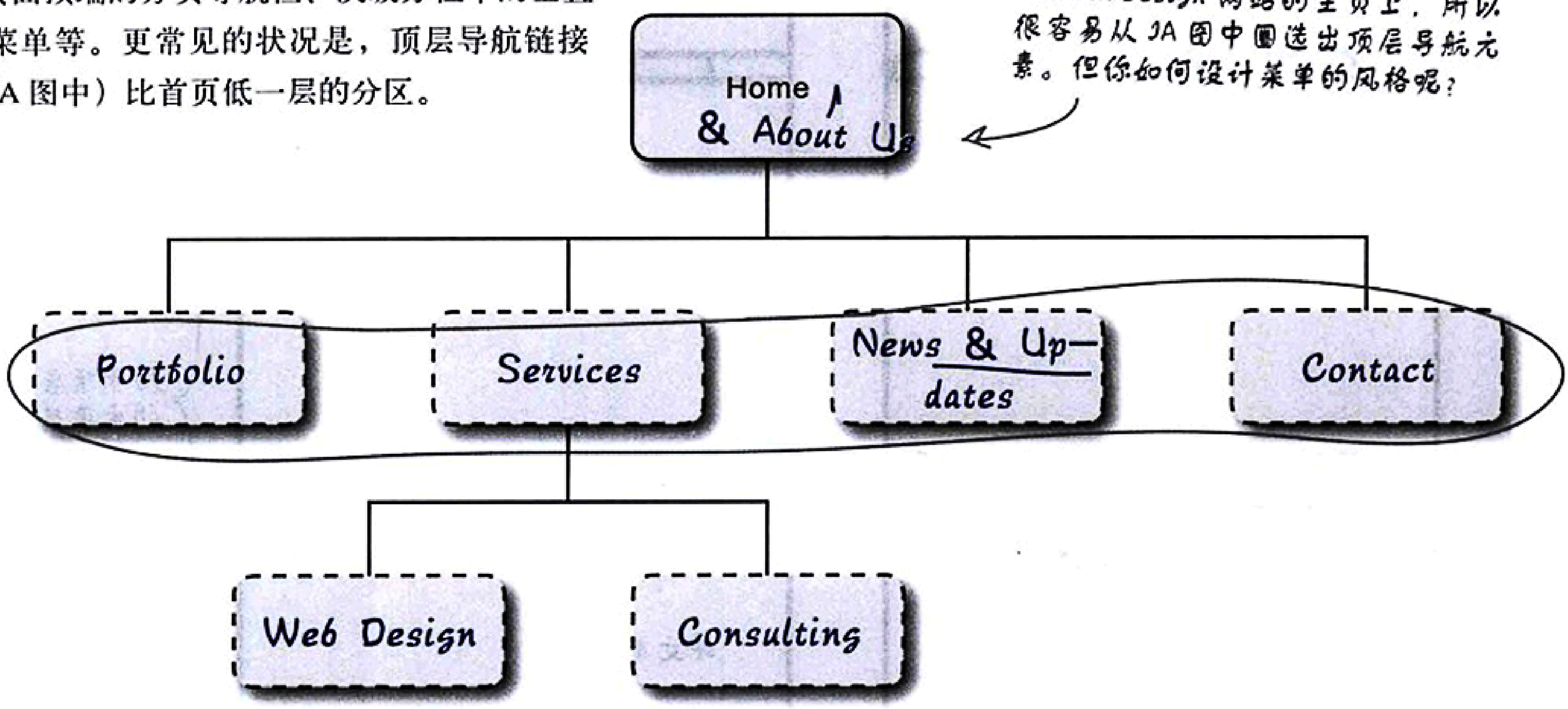
PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

决定顶层导航系统

顶层导航（top level navigation）通常是最醒目的导航元素——页面顶端的分页导航栏、次级分栏中的垂直导航菜单等。更常见的状况是，顶层导航链接到（IA 图中）比首页低一层的分区。

因为“About Us”分区已经移到Red Lantern Design网站的主页上，所以很容易从IA图中圈选出顶层导航元素。但你如何设计菜单的风格呢？

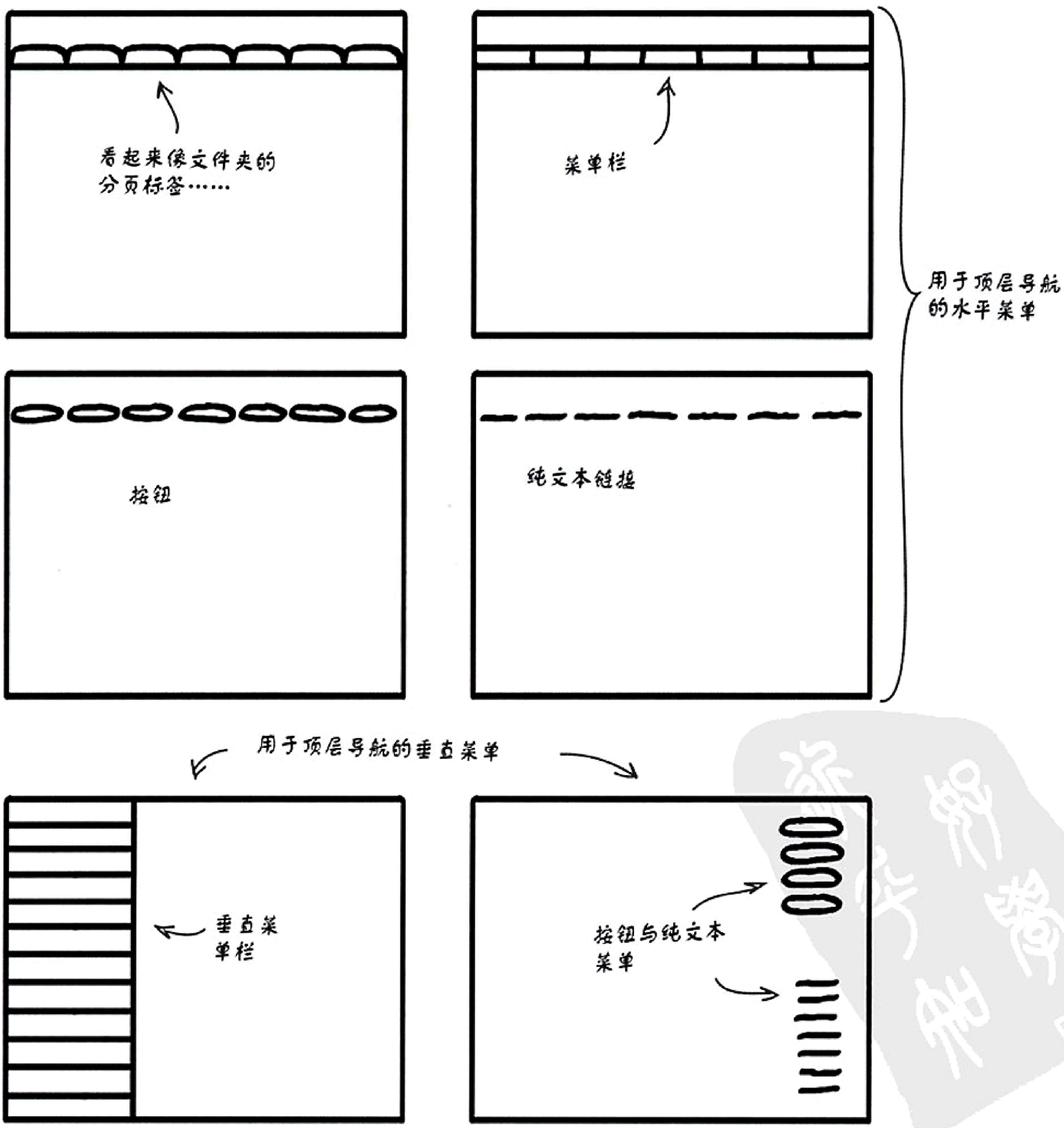


磨笔上阵

请画出你熟悉的菜单样貌，并开始思考适合Red Lantern Design网站的菜单类型。

磨笔上阵 解答

你觉得下面哪种顶层导航设计最适合 Red Lantern Design 网站？如果你还不确定，你觉得该如何找出最适合的设计？



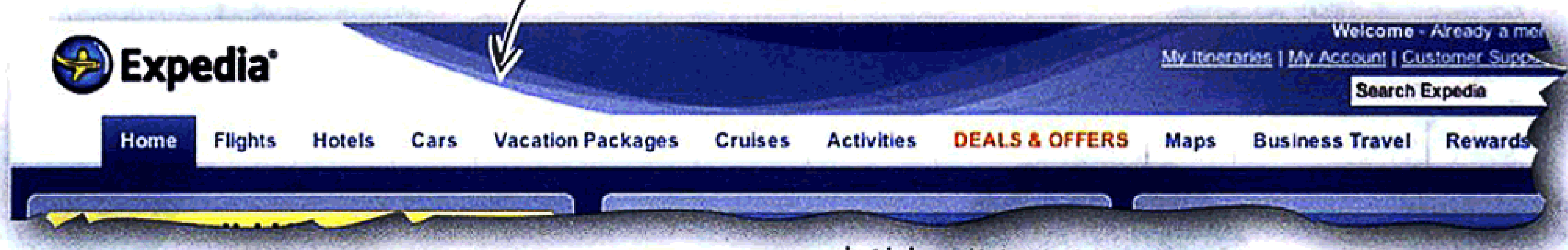
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

考虑周围环境

顶层导航主要用于显示用户在网站主结构中的位置。第 6章我们还会回头更加详细地讨论导航系统，至于现在，你需要决定 Red Lantern Design 网站的菜单形式。开始思考适合网站的菜单形式以及菜单在网页上的位置吧！

水平分页

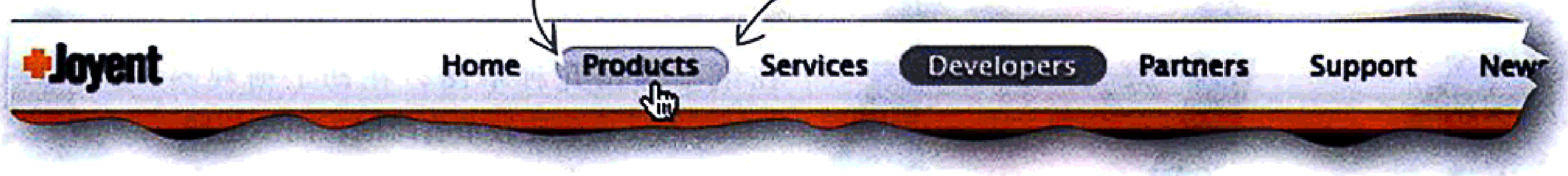
许多网站采用水平分页的顶层导航，因为这样可节省许多空间。



水平按钮

用于顶层导航的水平按钮。

本例中，鼠标移过菜单时变为较明显的按钮形状，这是个贴心、细致的设计。



垂直菜单



用于顶层导航的垂直菜单。

大家刚开始为自己的网站增加菜单时，这是最受欢迎的菜单形式。

垂直分页

用于顶层导航的垂直分页，本例采用 CSS 与图片为网站加上类似笔记本的风格。

请注意这个网站的内容是用法文写成。关于处理多国语言的问题，请参考附录 i。



基础设计草图请 Jane 过目

你已经似定了主要内容。下一步该做什么？这个时候，最好把你的基本设计草图拿给Jane看看。



清楚地知道该在显示器的哪个地方放置建造网站的构件可以节省宝贵的开发时间。

在纸上画出几种草图，在动工前观察 Jane 的反应会比较节省时间；而不是把时间浪费在编写数种设计的代码后才请她从中挑选一种……

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

草图专注于功能性

你的第一份草图应该只有黑色和白色，而且画在纸上。如此一来，Jane 才会把心思放在基本布局的设计上（而不是背景该用什么颜色，或是她的 logo 放在图片上有多好看，或是……各位自己想象吧！）

你的设计应该让 Jane 看到一些基本网页布局，并以各种网页配置呈现她所要求的内容。草图应该能让 Jane 思考："我想在网页顶端放一张很大的图片吗？""我想要几列？""菜单应该放在什么位置？"等问题。

磨笔上阵

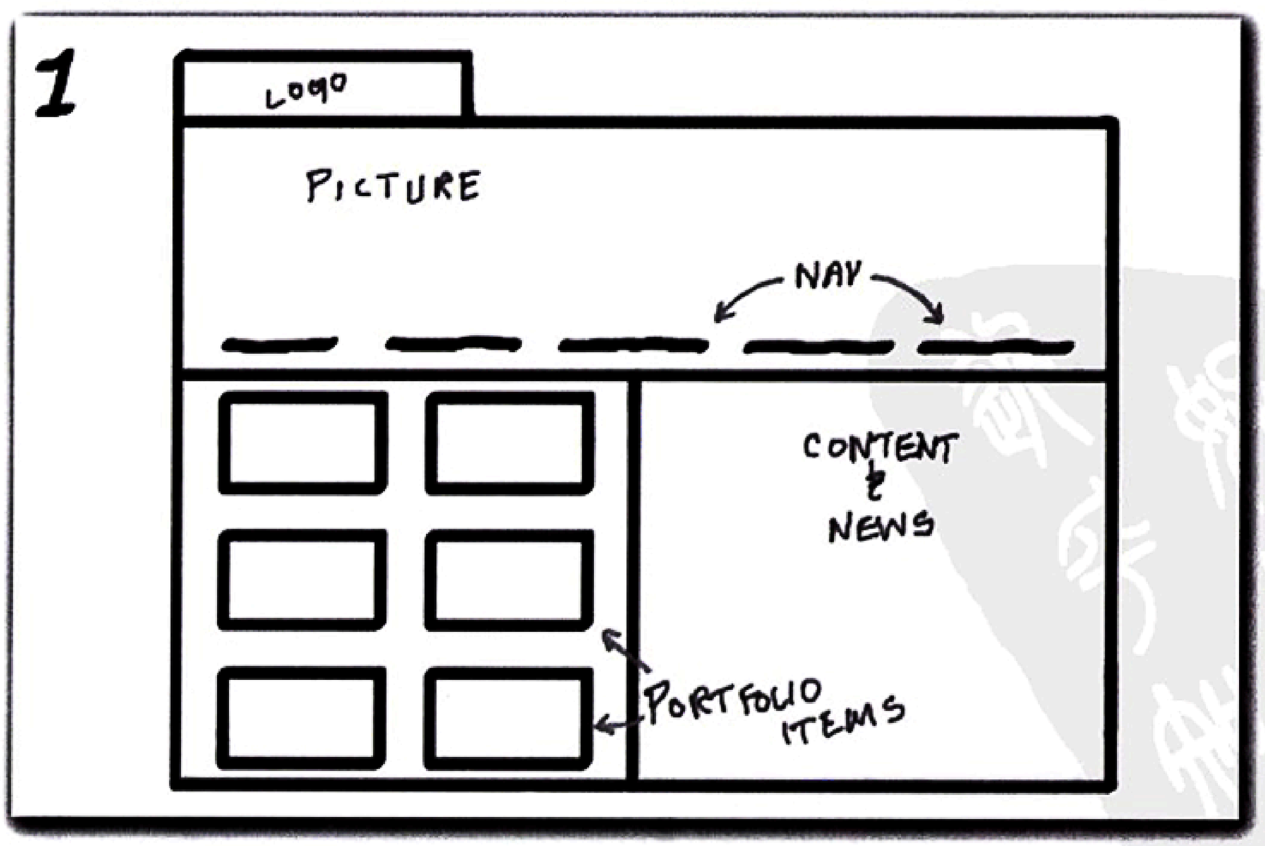
下图是你呈现给 Jane 的第一份草图。她不太喜欢，因为草图与原本的网站没有太大差别，只不过把主内容区分成两栏而已。

现在你要想出Jane会喜欢的基本设计。请另外画出至少三种设计草图。

Jane 觉得这个设计与现行的网站太过相似……该回到绘图桌前重新设计了。

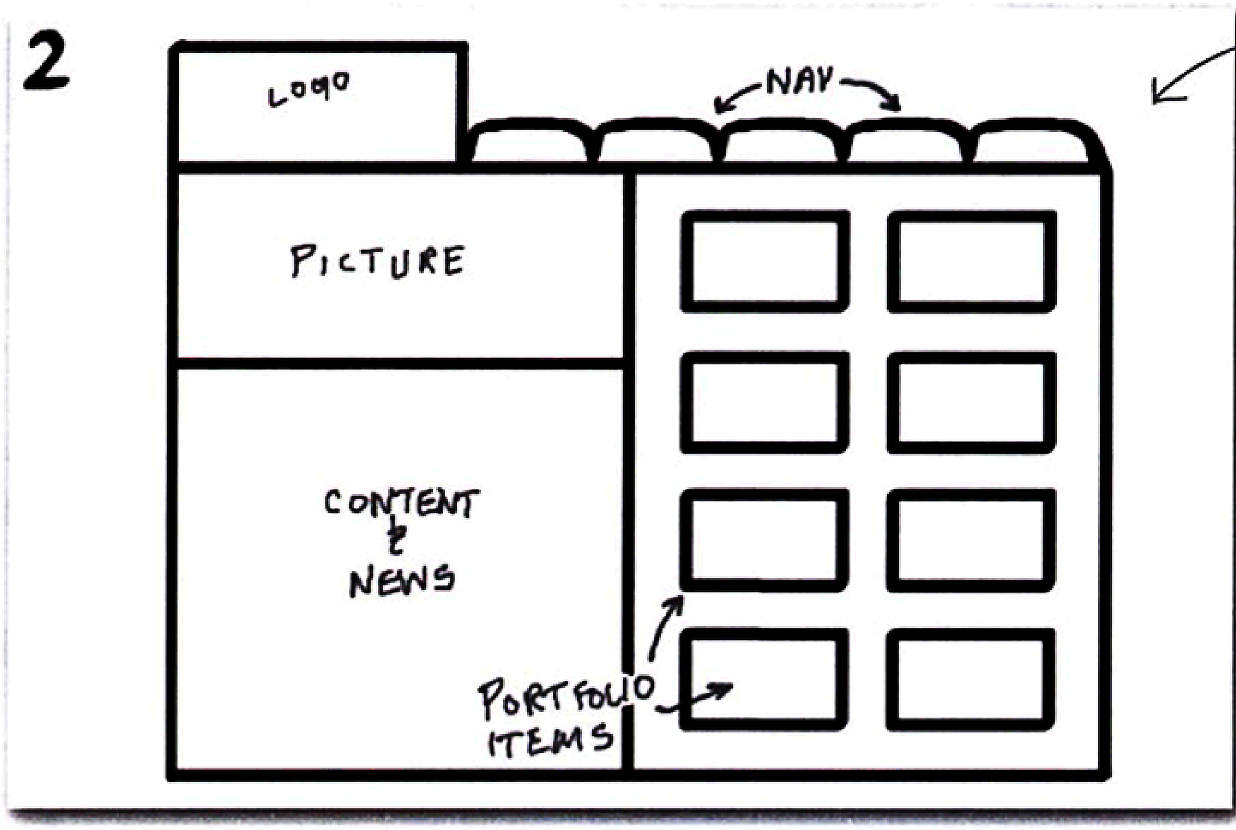
使用水平线段代表实际文字。此时还不需要太多细节。

使用草图把概念画在纸张上。稍后再处理细节部分。

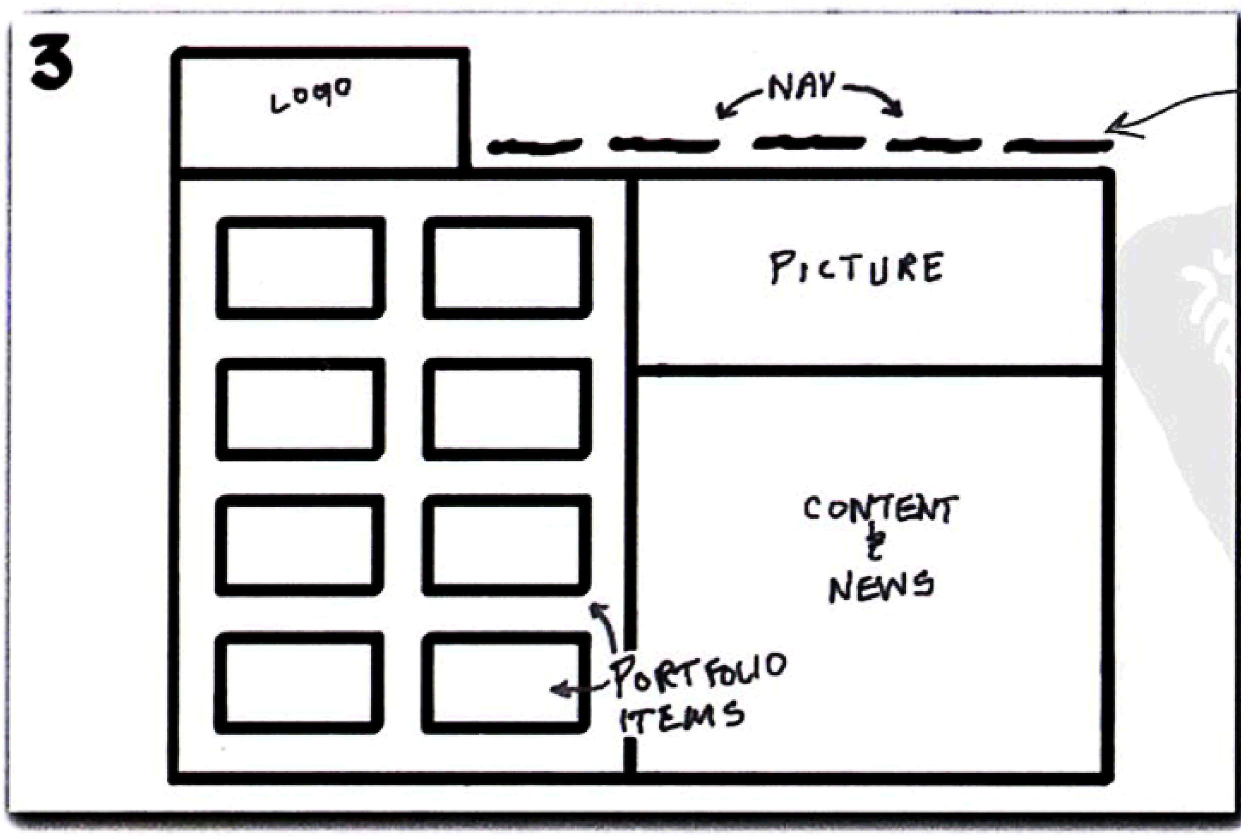


磨笔上阵 解答

基本的黑白草图让注意力集中在主要布局上。现在该对 Jane 呈现基本布局概念了。她会选择哪一种设计呢？

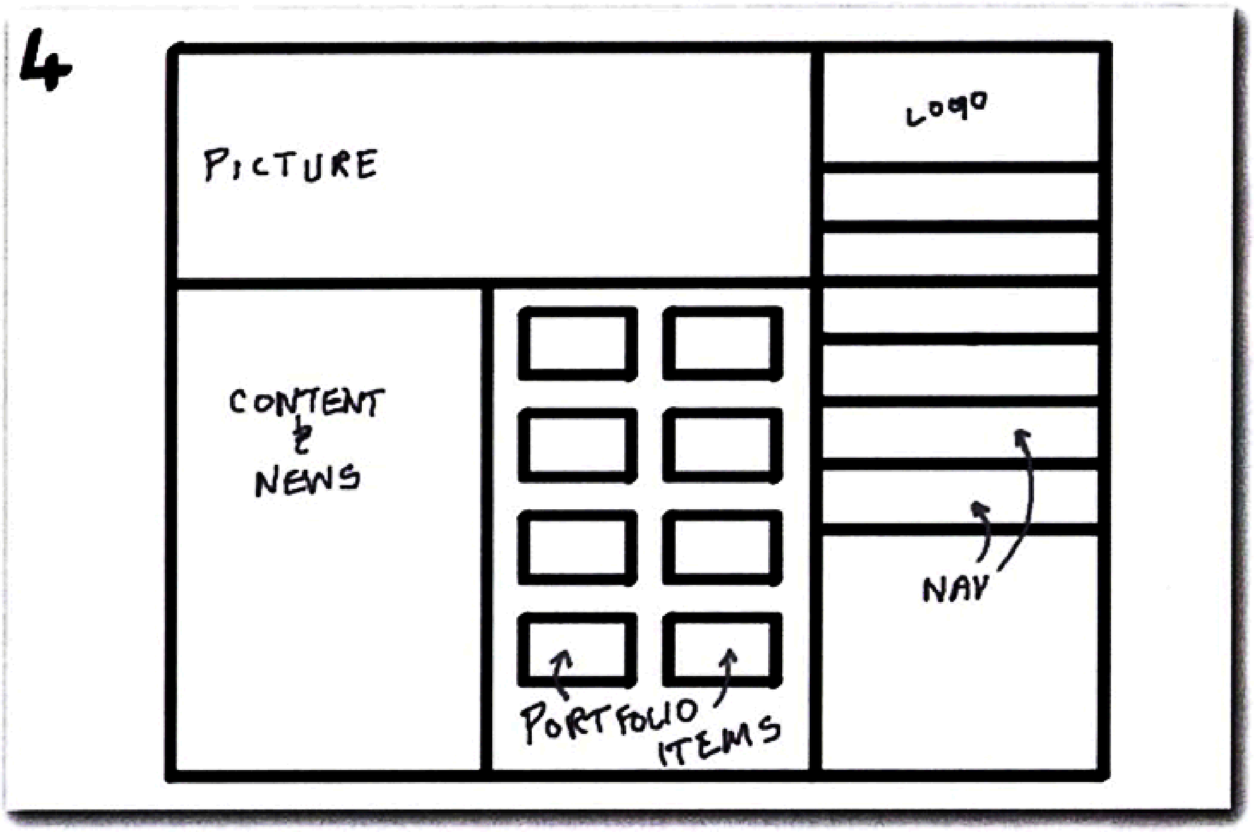


第二种设计方案具有水平分页菜单。logo与菜单下面的版面分成两栏，放置图片的空间下面是新闻分区；右侧则是Red Lantern Design网站设计的作品集，以缩略图呈现。

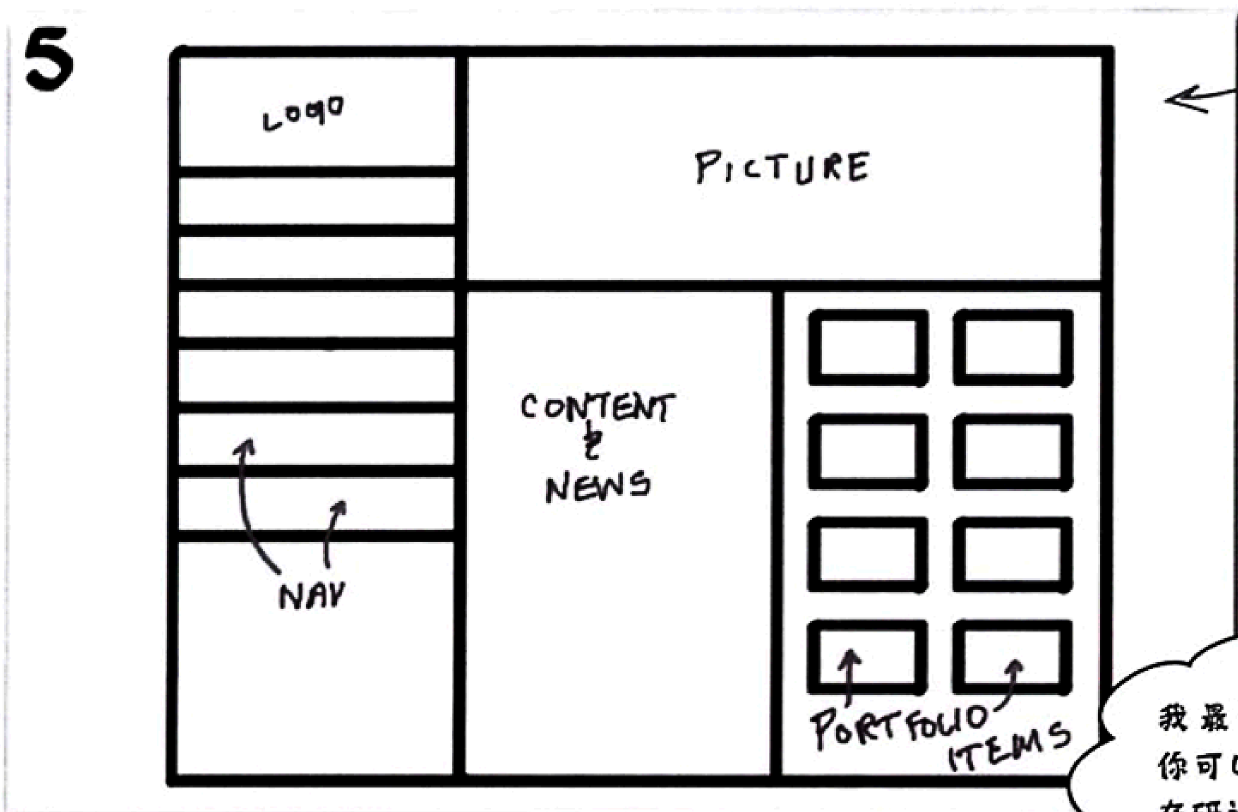


第三种设计方案以纯文本菜单取代分页式菜单，并对调了作品集设计，与内容分区的位置。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



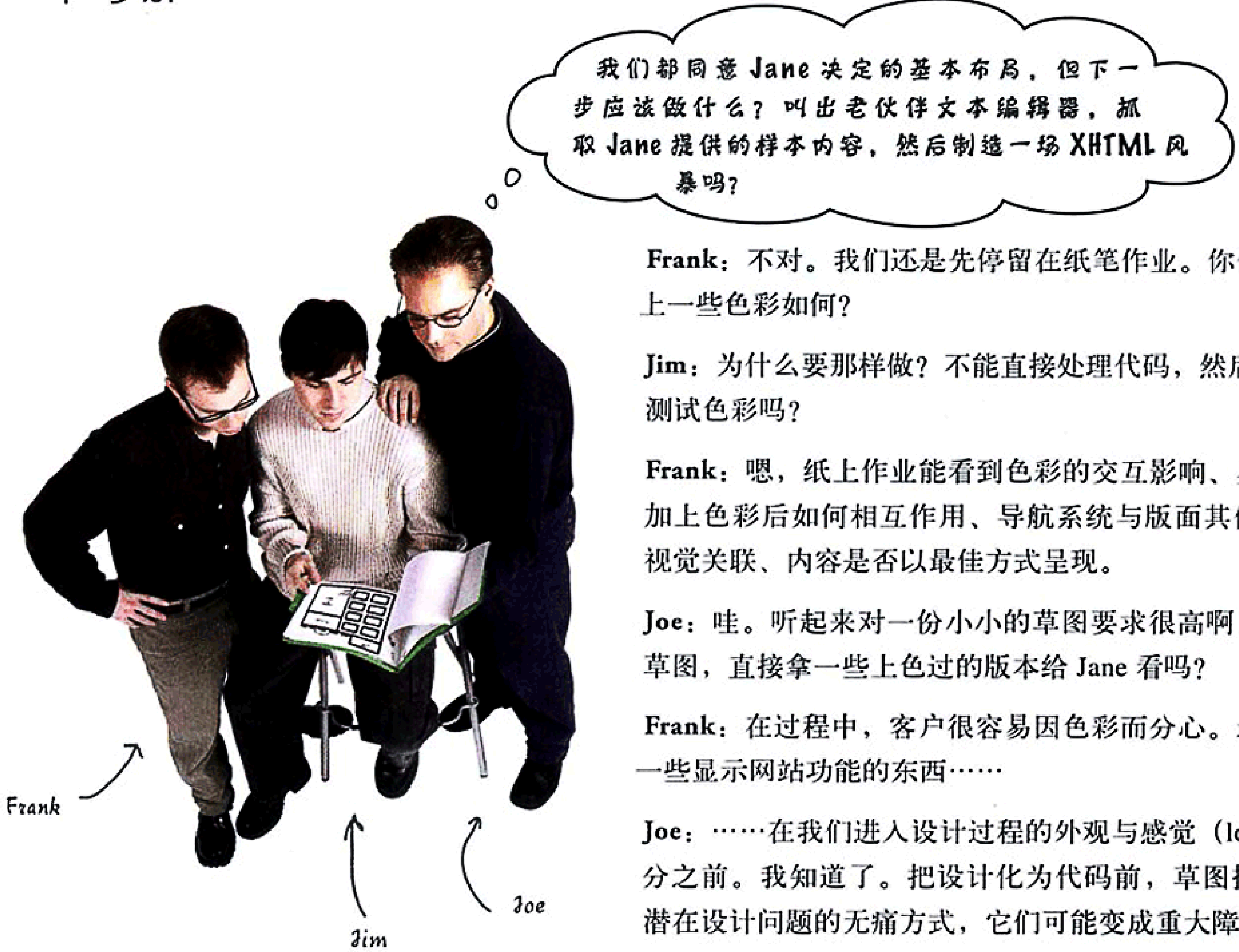
第四种设计方案分成三栏。主要图片位于左上角，logo放在右侧，下面则为菜单、文字内容和作品集。



第五种设计方案只是对调了第四种方案的项目位置，使左侧的logo和菜单顶端为我们浏览网页的起点，其后提其他分区。



太好了，你取得Jane认同的基本设计了，下一步呢？



Frank：不对。我们还是先停留在纸笔作业。你们觉得为草图加上一些色彩如何？

Jim：为什么要那样做？不能直接处理代码，然后用 CSS 样式表测试色彩吗？

Frank：嗯，纸上作业能看到色彩的交互影响、界面与布局元素加上色彩后如何相互作用、导航系统与版面其他部分如何产生视觉关联、内容是否以最佳方式呈现。

Joe：哇。听起来对一份小小的草图要求很高啊！不能跳过黑白草图，直接拿一些上色过的版本给 Jane 看吗？

Frank：在过程中，客户很容易因色彩而分心。最好先给他们看一些显示网站功能的东西……

Joe：……在我们进入设计过程的外观与感觉（look and feel）部分之前。我知道了。把设计化为代码前，草图提供了捕捉任何潜在设计问题的无痛方式，它们可能变成重大障碍。

Frank：你讲得有理。但现在不只是画一份草图哦！

Joe：不是？

Frank：……

Jim：……不是。我们要画很多草图，全都是不同的颜色组合，然后就像第一张草图一样拿给 Jane 看，对不对？

Frank：类似这样。我们实际的工作是创建分镜表（storyboard）来测试不同版本。我们会拿出最好的一种或两种版本给 Jane 看。

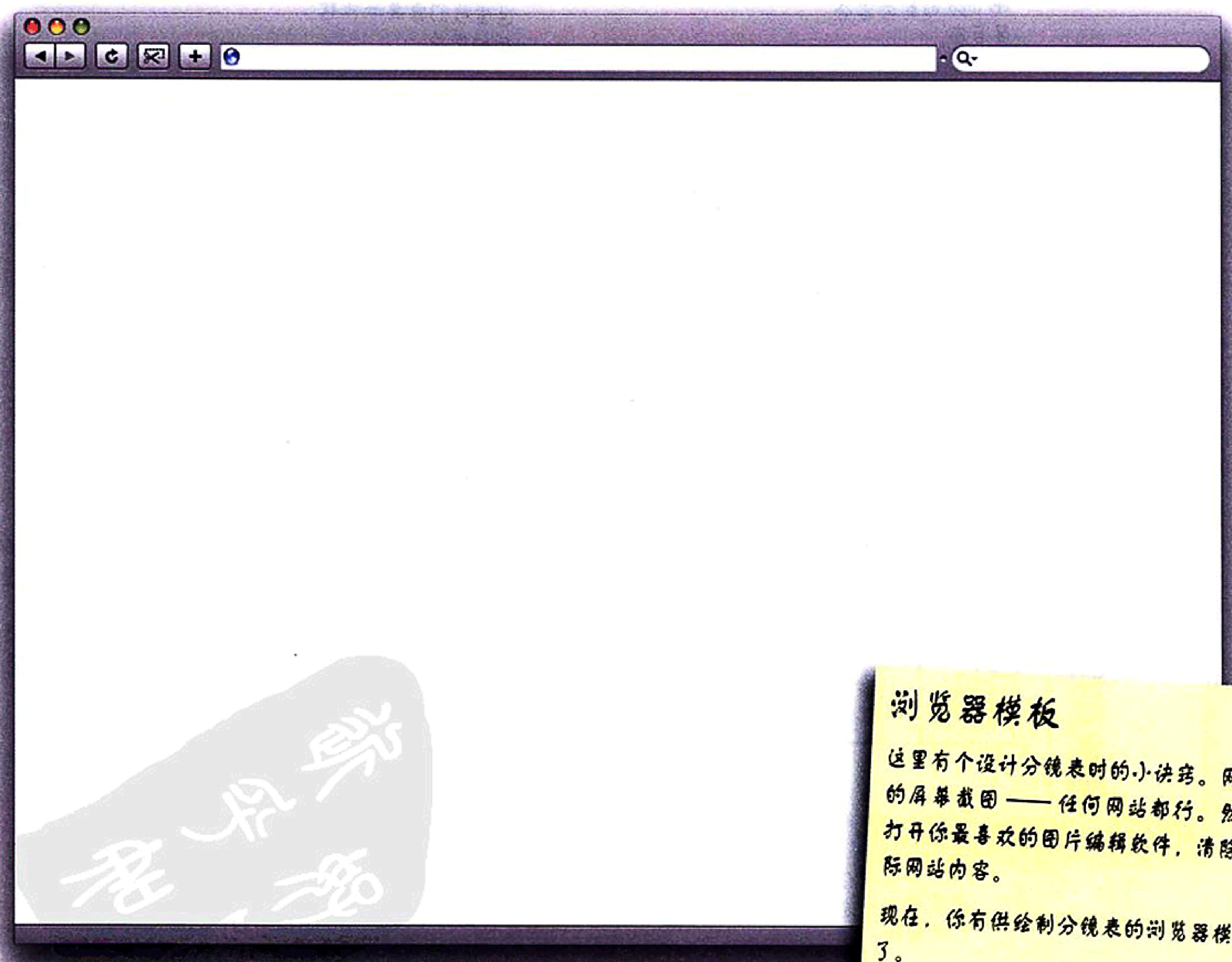
Jim：等一下。你刚说了什么？

Frank：分镜表——看起来像漫画的小格草图，拍电影前用来测试镜头的东西。我们也做相同的事。来吧，让我带你们看创建优秀分镜表的秘诀。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

知道 Jane 理想中的 Red Lantern Design 网站布局后，现在是分镜的时候了。拿起纸笔，开始工作。尽量画出脑中想到的细节。如果已经画出一些分镜表，再用蜡笔为它们加上色彩。



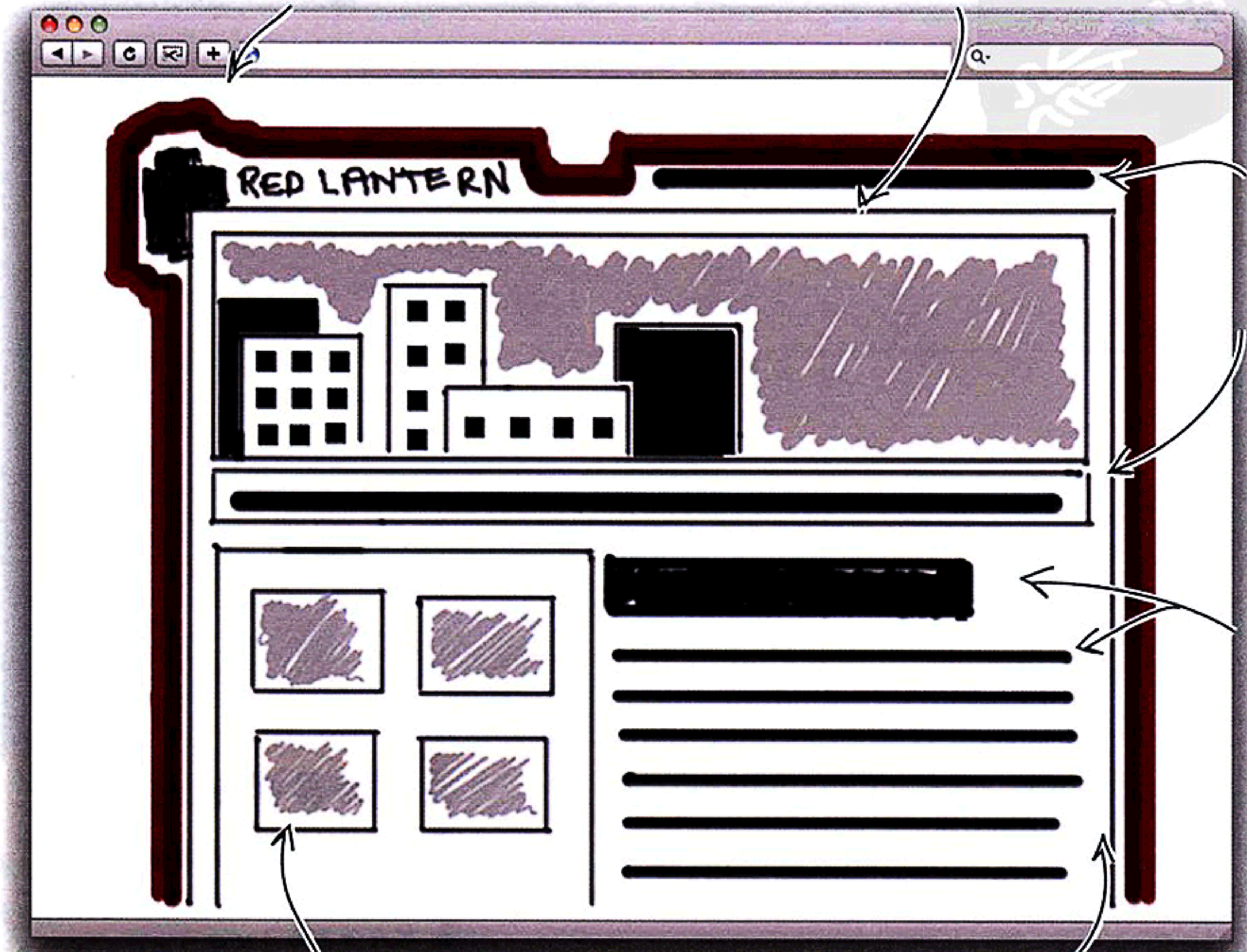
浏览器模板

这里有个设计分镜表时的小诀窍。网站的屏幕截图——任何网站都行。然后打开你最喜欢的图片编辑软件，清除实际网站内容。

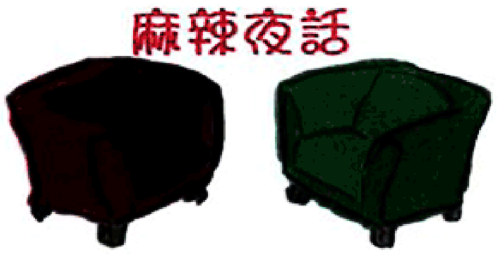
现在，你有供绘制分镜表的浏览器模板了。

磨笔上阵 解答

已经完成的 Red Lantern Design 的分镜表。你画出来的结果可能与我们的不太一样，但一张完成后的分镜表应该能看到如下细节。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



今晚主题：铅笔和设计程序讨论分镜表的问题

铅笔：

嗨！设计程序！你可以帮我理清一些疑问吗？

设计程序：

没问题呀。什么问题？

铅笔：

我有点小疑问。有些人开始称呼我是“wireframe”（线框图），但我一直以为这是描述代码模型（code mockup）的名词……

设计程序：

就是说啊！大家也用“wireframe”表示尚未具体化的代码模型，真让人有点理不清头绪。但现在还不是进入代码的时候。

代码（偷听中）：

我听到你们在背后说我了哦！

铅笔：

不好意思啊老弟，但设计程序说的没错。你可能觉得直接进入 HTML 可以节省时间，但长期而言反而可能浪费时间。你想想，如果客户（或是你自己）不喜欢刚提出的设计，而想改成完全不同的方向，这表示你为了不会被使用的 HTML（可能还有 CSS）投入大量心血。另外拿一叠全新纸张制作分镜表就容易多了。

设计程序：

……或是用新的文件。我一开始就走在正式道路上。让大家直接从分镜表复制细节到最终设计里可以节省大量时间。

我可没这么肯定。我更喜欢不制作出全部细节。分镜表的重点是快速且灵活地促进头脑风暴，从而确立某些设计。再说，何必花时间在每个设计中斤斤计较几个像素的位置差异而客户只会从中选择一种？

你说的可能有几分道理，但你真的要把自己这副涂改杂乱、又破又缺角，还有咖啡渍的样子拿给客户看吗？

我想，如果要推销给潜在客户的话，或许拿出崭新、正式的展示品会比较好。但我还是觉得，详细的手绘分镜表应该是开始设计新网站时的第一站。



现在是用代码制作网站原型的时候

使用代码建立原型（prototype）有很多优点。首先，即使你的设计在纸上看起来很棒，但（就技术上言）不见得可以写成代码。在你投入太多时间于建立光鲜亮丽的成品前，原型提供了快速修正任何（编码相关）问题的机会。

还有，如果你是为客户设计，可以给他们展示编码完毕后的原型，就像分镜表一样，你将得到有用的反馈意见并可迭代修改网站。

Fun 轻松

迭代（iterative）是什么意思？

迭代是种设计方法论，在工作过程中测试、分析，然后进一步琢磨作品的原型。你在设计过程的每个阶段中都会重复每个步骤——它是循环的，直到你（以及客户）得到满意的结果。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



代码上菜

欢迎取用第一份代码文件，请到：

www.headfirstlabs.com/books/hfwd/ch01

然后我们将快速地实际测试一下，看看运行起来的样子。

```
/* Red Lantern redesign */

body {
  margin: 0;
  padding: 0;
  background: #7a212
  font-family: Helve
  font-size: 62.5%;
  color: #333;
}

h1, h2, p, ul, li {
  margin: 0;
  padding: 0;
}

p {
  font-size: 1.4e
  line-height: 1.
}

ul {
  list-style-ty
}
```

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
        "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
    <title>Red Lantern Design</title>
        <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-
8"/>
        <link rel="stylesheet" href="stylesheets/screen.css" type="text/
css"
media="screen" />
</head>
<body>
    <div id="masthead">
        <h1><img alt="Red Lantern logo" src="images/rl _ logo.png" /></h1>
        <ul id="nav">
            <li><a class="active" title="Red Lantern home"
href="index.html">Home</a></li>
            <li><a title="Design services"
href="services.html">Services</a></li>
            <li><a title="Our work" href="portfolio.html">Portfolio</a></
li>
            <a title="Contact Red Lantern"
l">Contact</a></li>
">
eader">
lt="tokyo buildings" src="images/tokyo.jpg" />
```

重复自己

请记住，JA 图上的每个网页都需要 HTML。下载代码后，请复制代码并根据页面需要来命名。最后你会把这些页面都链接起来。

试驾

该在你的浏览器中检查网站了。测试过网站后，让 Jane 过目，取得这一轮调整的反馈意见。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



习题

以下是 Jane 刚刚传来的文本。拿个秒表，设定为 15 秒。按下开始按钮后阅读内容。时间到时，请写出这段文字的摘要。

Red Lantern Design

备忘录

From : Jane
Subject : 网站内容

People are more conscious of design than ever before. Whatever the service or product, whatever the consumption or value, an intangible context surrounds all interactions. Successful businesses realize that they offer designed experiences, regardless of service or product, and invest the necessary resources to enhance both. People are not only more conscious of design, they are hungry for images, themes and experiences that satisfy them on many levels: aesthetic, pragmatic, ideological, cultural. They are hungry for "good" design. Design is about connecting. Working with our clients, we emphasize a thorough, deeply considerate research process with an emphasis on learning and listening. At the same time, we center the process on audiences and contexts. We design for real people, not demographic targets. We understand that real people are looking for something more and guide our clients, processes and designs in creating greater tangible value for all. Red Lantern designs and builds simple, usable, and attractive websites that are fast, readable, and accessible - all using web standards.

We specialize in: interface design - designing and building web interfaces and templates using web standards; web site redesign - if you are looking to update your site or move it into CSS; markup and css optimization - simplify markup and css to improve speed and make your site more structurally sound; consulting - help with design strategy, css and markup suggestions, and seminars.

....

....

....

别用糟糕的文案毁了好设计

尽管设计工作、分镜表与原型制作得很好，但都无法拯救一个没有内容（或内容呈现方式极差）的网站。该如何确保内容引人入胜？

网站写作与一般平面印刷媒体的写作大不相同。



比起平常由左至右、由头至尾读书的方式，用户会在网站文章中扫描关键字及概念 —— 以便大致了解网页内容。

上述说明结合用户通常不会长期停留在单一网页的事实后，现在你知道需要以完全不同的方式书写了。今天的每日一词就是**可扫读性**（scannability）。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

什么使得文本具备可扫读性？

使文本可扫读的技巧有好几种。较短的段落、标题、重点清单、清楚的意义都能帮助用户更轻易地扫读你的内容。

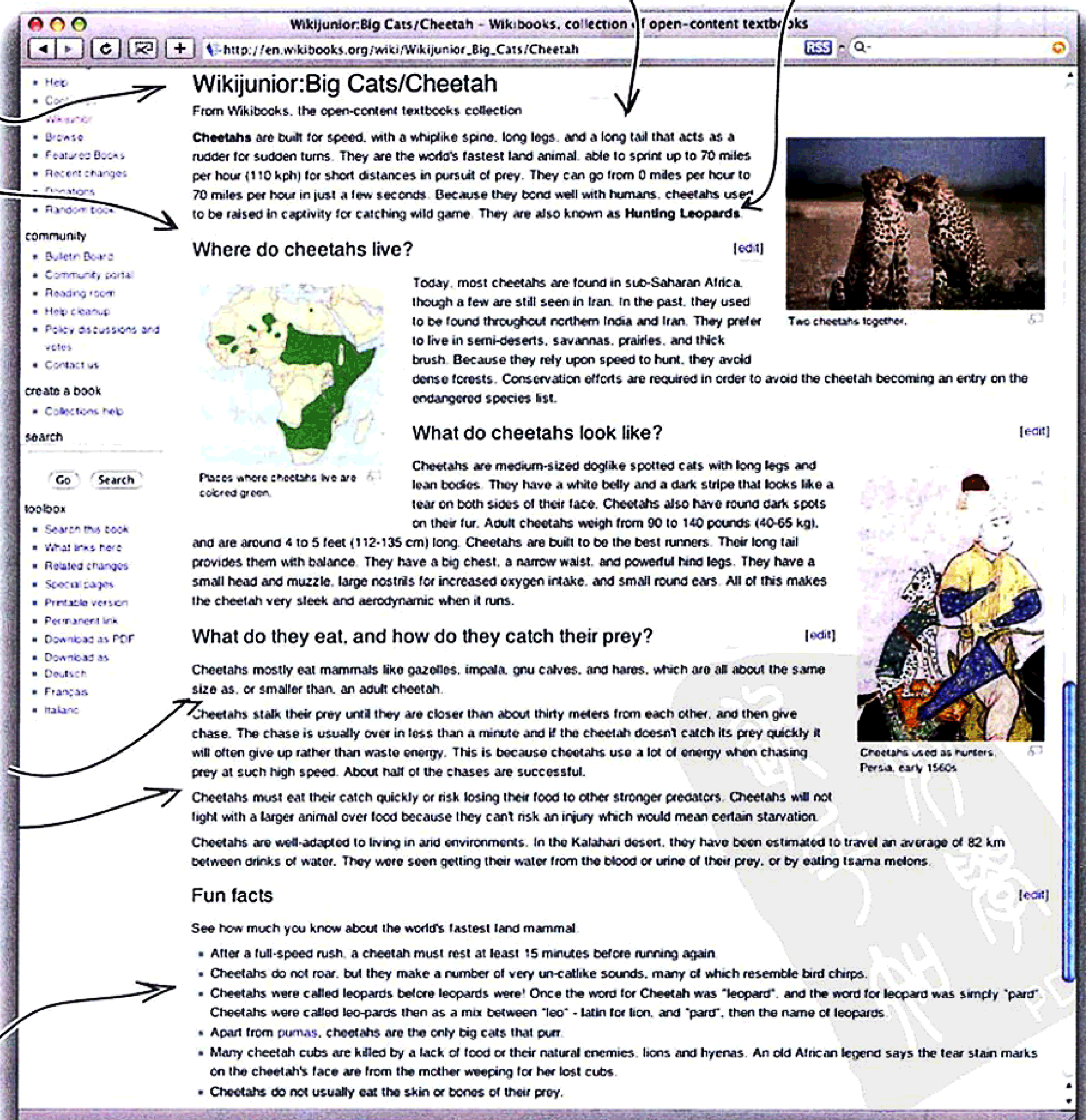
简介区为文章提供了整体的概述。如此一来，读者立刻可知道正在看什么东西。

强调（黑体或斜体）可为读者突出重要词语。

清晰的标题为读者提供了文章的整体及子分区的信息。

比起又多又长的文本块，简短的段落更容易阅读（长文本在电脑屏幕上较难阅读及理解）。

重点列表是把事实呈现给用户的超快方式。



Wikijunior:Big Cats/Cheetah - Wikibooks, collection of open-content textbooks

http://en.wikibooks.org/wiki/Wikijunior_Big_Cats/Cheetah

Wikijunior:Big Cats/Cheetah

From Wikibooks, the open-content textbooks collection

Cheetahs are built for speed, with a whiplike spine, long legs, and a long tail that acts as a rudder for sudden turns. They are the world's fastest land animal, able to sprint up to 70 miles per hour (110 kph) for short distances in pursuit of prey. They can go from 0 miles per hour to 70 miles per hour in just a few seconds. Because they bond well with humans, cheetahs used to be raised in captivity for catching wild game. They are also known as **Hunting Leopards**.

Two cheetahs together.

Where do cheetahs live? [edit]

Today, most cheetahs are found in sub-Saharan Africa, though a few are still seen in Iran. In the past, they used to be found throughout northern India and Iran. They prefer to live in semi-deserts, savannas, prairies, and thick brush. Because they rely upon speed to hunt, they avoid dense forests. Conservation efforts are required in order to avoid the cheetah becoming an entry on the endangered species list.

Places where cheetahs live are colored green.

What do cheetahs look like? [edit]

Cheetahs are medium-sized doglike spotted cats with long legs and lean bodies. They have a white belly and a dark stripe that looks like a tear on both sides of their face. Cheetahs also have round dark spots on their fur. Adult cheetahs weigh from 90 to 140 pounds (40-65 kg), and are around 4 to 5 feet (112-135 cm) long. Cheetahs are built to be the best runners. Their long tail provides them with balance. They have a big chest, a narrow waist, and powerful hind legs. They have a small head and muzzle, large nostrils for increased oxygen intake, and small round ears. All of this makes the cheetah very sleek and aerodynamic when it runs.

Cheetahs used as hunters, Persia, early 1560s

What do they eat, and how do they catch their prey? [edit]

Cheetahs mostly eat mammals like gazelles, impala, gnu calves, and hares, which are all about the same size as, or smaller than, an adult cheetah.

Cheetahs stalk their prey until they are closer than about thirty meters from each other, and then give chase. The chase is usually over in less than a minute and if the cheetah doesn't catch its prey quickly it will often give up rather than waste energy. This is because cheetahs use a lot of energy when chasing prey at such high speed. About half of the chases are successful.

Cheetahs must eat their catch quickly or risk losing their food to other stronger predators. Cheetahs will not fight with a larger animal over food because they can't risk an injury which would mean certain starvation.

Cheetahs are well-adapted to living in arid environments. In the Kalahari desert, they have been estimated to travel an average of 82 km between drinks of water. They were seen getting their water from the blood or urine of their prey, or by eating tsama melons.

Fun facts [edit]

See how much you know about the world's fastest land mammal.

- After a full-speed rush, a cheetah must rest at least 15 minutes before running again.
- Cheetahs do not roar, but they make a number of very un-catlike sounds, many of which resemble bird chirps.
- Cheetahs were called leopards before leopards were! Once the word for Cheetah was "leopard", and the word for leopard was simply "pard". Cheetahs were called leo-pards then as a mix between "leo" - latin for lion, and "pard", then the name of leopards.
- Apart from pumas, cheetahs are the only big cats that purr.
- Many cheetah cubs are killed by a lack of food or their natural enemies, lions and hyenas. An old African legend says the tear stain marks on the cheetah's face are from the mother weeping for her lost cubs.
- Cheetahs do not usually eat the skin or bones of their prey.



长篇习题

以下是 Jane 刚才传过来的文本。请根据可扫读性检查表重新写作。

Red Lantern Design

备忘录

From : Jane

Subject : 网站内容

People are more conscious of design than ever before. Whatever the service or product, whatever the consumption or value, an intangible context surrounds all interactions. Successful businesses realize that they offer designed experiences, regardless of service or product, and invest the necessary resources to enhance both. People are not only more conscious of design, they are hungry for images, themes and experiences that satisfy them on many levels: aesthetic, pragmatic, ideological, cultural. They are hungry for "good" design. Design is about connecting. Working with our clients, we emphasize a thorough, deeply considerate research process with an emphasis on learning and listening. At the same time, we center the process on audiences and contexts. We design for real people, not demographic targets. We understand that real people are looking for something more and guide our clients, processes and designs in creating greater tangible value for all. Red Lantern designs and builds simple, usable, and attractive websites that are fast, readable, and accessible - all using web standards.

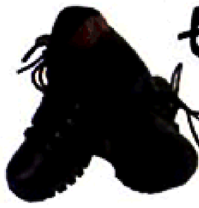
We specialize in: interface design - designing and building web interfaces and templates using web standards; web site redesign - if you are looking to update your site or move it into CSS; markup and css optimization - simplify markup and css to improve speed and make your site more structurally sound; consulting - help with design strategy, css and markup suggestions, and seminars.

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

不需用到检查表里的每一项，只要适合内容的项目就好了。

可扫读性检查表

- ☐ 清晰的标题
- ☐ 较小的段落
- ☐ 使用黑体与斜体强调重要词语
- ☐ 对适当内容套用重点列表（有序或无序列表）



长篇习题解答

根据可扫读性检查表，你校正了 Jane 的文章。

可扫读性检查表

- ☑ 清晰的标题
- ☑ 较小的段落
- ☑ 使用黑体与斜体强调重要词语
- ☑ 对适当内容套用重点列表（有序或无序列表）

Red Lantern Design

备忘录

From : Jane

Subject : 网站内容

People are more conscious of design than ever before. Whatever the service or product, whatever the consumption or value, an intangible context surrounds all interactions. Successful businesses realize that they offer designed experiences, regardless of service or product, and invest the necessary resources to enhance both. People are not only more conscious of design, they are hungry for images, themes and experiences that satisfy them on many levels: aesthetic, pragmatic, ideological, cultural. They are hungry for "good" design. Design is about connecting. Working with our clients, we emphasize a thorough, deeply considerate research process with an emphasis on learning and listening. At the same time, we center the process on audiences and contexts. We design for real people, not demographic targets. We understand that real people are looking for something more and guide our clients, processes and designs in creating greater tangible value for all. Red Lantern designs and builds simple, usable, and attractive websites that are fast, readable, and accessible - all using web standards.

We specialize in: interface design - designing and building web interfaces and templates using web standards; web site redesign - if you are looking to update your site or move it into CSS; markup and css optimization - simplify markup and css to improve speed and make your site more structurally sound; consulting - help with design strategy, css and markup suggestions, and seminars.

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

你写出的文章可能不太一样，但只要使用了让文本更具可扫读性的技巧，用户都会感谢你。

Welcome to the New Red Lantern Design

Red Lantern is a small web design and consulting firm specializing in standards-based web design and development. Our goal is to build simple, beautiful webpages that make your information easy to find and your users happy.

If you or your company are interested in working with us, please check out our portfolio of design and branding work and contact us with your project details. We look forward to hearing from you and making your presence on the web a little simpler and easier to find.

View our full portfolio

Contact Red Lantern

标题将读者引导至内容。请注意，我们不需在网页顶端另加标题，logo将作为整个网页的标头。

这些链接将是以CSS移除项目符号的无序清单。



这边重做的工作真不少。但我的成果与内容无所不包就差得很远了。你砍掉这么多由Jane精心写作的文字，她不会生气吗？

当然，她有可能生气。但这个版本较简短、切中要点，而且更为引人注意。

修改版准确地向用户说明了Red Lantern Design的业务，以及合作的预想。我们删改了许多内容——太长的单词、必须读三次才能理解的句子……这些都会掩盖简单的信息。

此外，在最糟的情况下，我们可能与Jane妥协，把她写的一部分原文放上去……当然，一样要经过仔细地编辑！

试驾

把文本内容修改得更具可扫读性后，你只需在代码标记里更新文本（为Red Lantern Design开发的），然后在浏览器中测试，如果你觉得满意，则给Jane看看。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

Web设计的重点是沟通，以及你的用户

该如何比较 Jane 的网站的两个版本？每个网站的最终目标都是和用户有所沟通。如果你的网站无法沟通你想要的内容，你的受众将前往其他网站，寻求你无法给予的体验或内容。

这称为**以用户为中心的设计**（User-Centered Design）。网站是为你的用户而建立，不是为了你自己。设计时要考虑用户的长处与短处。使用每项可能的技巧把用户带到你的网站、帮助他们找到想要的东西、确定他们在体验中有所收获并维持用户的回访率。

本章中，你遵循的每个过程——

准备阶段使用信息架构和分镜表为网站建立蓝图，这样才能尽量在数字化时保持效率与关注。

导航系统基于 IA 图。它不仅仅是通往所有网页的超链接。导航系统能帮助用户找到信息。

网页布局使用 HTML 与 CSS来建立网站界面（在前期制作阶段建立，在纸上设计完成的界面）。

网站写作把设计填上具有“可扫读性”的内容，也是游客访问这个网站的原因。

——这些过程只有一个目标：建立一个美观、可向用户全面介绍 Red Lantern Design的网站。



原有设计与用户的沟通并不好……

新网站立刻把用户放在设计过程的中心。结果，它可以抓住用户的兴趣，并告诉他们引人入胜的故事。





你的Web设计工具箱

36页过去了，而你重新翻修了一个外观陈旧的网站。下一章：我们深入探讨前期制作。



复习要点

- 设计网站时，你应该实现以用户为中心的设计——创建聚焦于迎合用户需求的网站。
- 设计过程协助你架构项目，使你保持在任务正轨上，并以有效率的方式完成工作。
- 大多数网站设计项目由四个部分组成：前期制作、布局、导航系统以及写作。
- 信息架构（IA）的过程是把你的网站内容分解成块，然后根据块间的关系重组为有层次的组织。
- 开发网站的 IA 有两个步骤：组织网站的信息以及建立 IA 图。
- IA 图以视觉化的方式呈现网站信息分区与子分区的层次组织。
- 顶层导航链接到的对象通常是信息架构中位于主页下一层的分区。
- 顶层导航的设计根据整体设计与布局而决定。
- 有许多优秀的顶层导航设计模型，包括：水平分页、水平按钮、垂直菜单、垂直分页。
- 分镜表以视觉化的方式呈现你的设计，并在我们跳入编码阶段前测试布局的基本概念。
- 分镜表是投入编码工作前捕捉潜在设计问题的好方式。
- 网站写作与平面印刷媒体的写作需求不同。
- 网络用户扫读网页，而不是从头到尾仔细阅读。
- 网页内容需要写成适合人眼扫读的形式。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

2 前期制作

纸上策略



厌倦面对挑剔的客户了吗？你也知道那种类型的客户，每次给他们展示他们最近提出的疯狂设计构想时，他们已经变心了……想要另一种色调……另一个完全不同的网站。该如何处理**善变的客户**和**怎么做都做不对的网站**？就让我们从白纸、铅笔及一块橡皮开始。本章中，你将学到如何在你一头栽入 HTML 编辑器前聪明地工作。先为你的网站设想**主题**和**视觉隐喻**，用**铅笔**勾勒出草图，再利用**分镜表**让你成为敏捷灵活的Web设计师。拿出你的素描板，我们开始前期制作吧！

你的首次"国际"演出

Mark 热爱旅行。大学毕业后，他在日本当了一年背包客，体验这个岛国的一切——从寿司到武士。现在回国了，他想记录旅途中的经历。请为 Mark 建立一个绝佳有吸引力的网站，列出他的日本之旅。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



Mark 拥有许多内容，我们只知道他想要一个很棒的网站。我们该怎么确保网站是 Mark 想要的但不会浪费很多时间？

你将如何着手建立 Mark 的网站？

编码前先想想

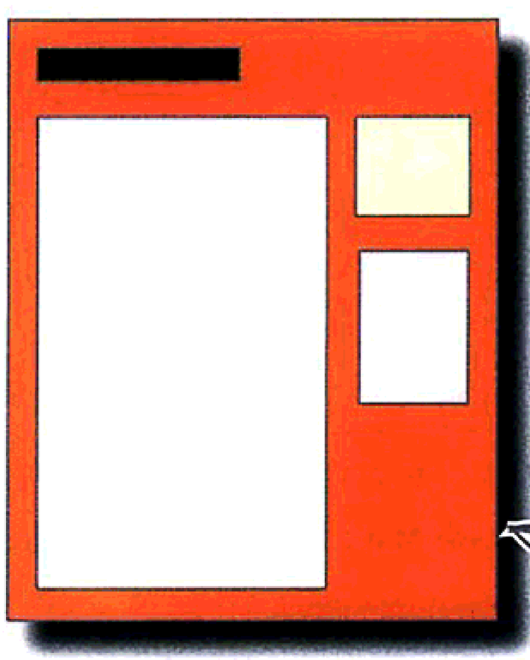
前期制作（pre-production）就是在投入编写 XHTML 与CSS 前让一切正常。所有这一切就是在纸上画出你的网站设计。这样，到了需要编码的时候才能确切了解正在建造的事物。以 Mark 的网站为例，我们可以先决定采用的构想，以免花了很多时间调整文字与图片的布局，最后才发现 Mark 根本不喜欢。

前期制作也关系到让用户认同你的工作——在可以轻易改变设计的初期取得认同。没有比投入了数天甚至数周时间设计后才发现客户讨厌这个设计更糟糕的情况。

从视觉隐喻开始

想让网站看起来顺眼的稳当方式就是找出网站的相关事物。换句话说，要找出网站的主题（theme）以及如何用视觉手法表现这个主题。**视觉隐喻**（visual metaphor）就是善加利用熟悉的视觉元素（例如图片、界面元素、小图标、色彩或字型）并强化网站的主题。

假设你在制作招聘网站。张贴工作的分区即可利用良好的视觉隐喻做得像真正的公告栏：





最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

清晰的视觉隐喻有助于强调网站主题

假设你正在创建一个适合7至10岁儿童的在线社区。就视觉观感而言，你应该会采用明亮、饱和的主色，配上卡通风格的界面元素与字型。这些设计元素突出了网站的重要主题——面向儿童、有趣等。网站的外观的确能说明网站的内容。

视觉隐喻的范围从暗喻（使用色彩把设计师希望阐述的与网站主题相关联的抽象感受带给用户）到明喻（使用直接与网站名称或特性相关的图片——例如在 Rocket Ship Design 的网站上使用太空船的图片）。



主题表现了网站的内容

主题（theme）一词用于表示网站设计世界中各种不同的事物——这让人很头痛。本例中，主题是指你的网站用途与内容。因此 amazon.com 的主题是网上购物，主要销售书籍。它的视觉隐喻使用强调网站主题的设计元素（色彩、图像、字型等）。

以下列出更多主题与视觉隐喻合作良好的范例：



IconBuffet 创建并销售图标，这些图标可用于网站设计和其他界面的开发。处处可见身为网站主角的图标，外卖容器图案则用于强调网站名称。

IconBuffet 的视觉隐喻不太明显，但设计突显了它们的干净、简单的图标产品。他们的 logo（商标）也是对网站名称的绝佳诠释。



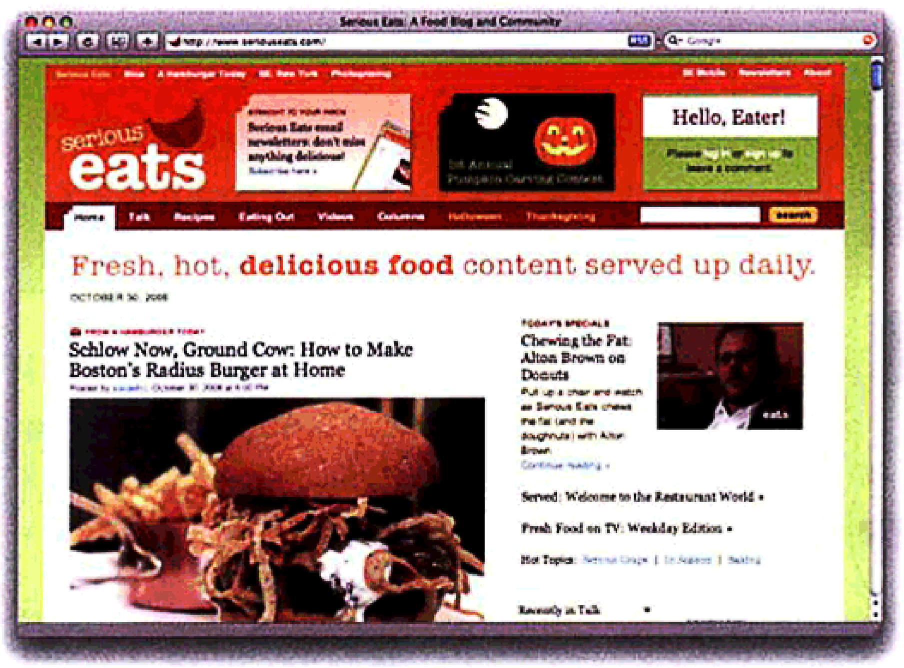
Silverback 是一种为执行用户在网站上进行测试的应用程序。因为 Silverback（银背大猩猩）也是一种动物，所以采用丛林与大猩猩作为主题。

与 IconBuffet 不同，Silverback 的视觉隐喻较为明显。它们让网页看起来像大猩猩的栖息环境，使用丛林色调，网页顶端垂下枝叶，还有一个很棒的 logo / 图标——拿着测试表格的大猩猩。也因此称为"游击队式可用性测试"（Guerilla Usability Test）。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

请看看下面的截图。写下网站的主题，并圈出用于网站视觉隐喻的设计元素（**是的，直接画在书上**）。请记住，网站主题是网站的内容与用途，视觉隐喻则是用于强调主题的设计元素。





磨笔上阵 解答

你的任务是写下网站主题并圈出某些用于网站视觉隐喻的设计元素。你认为各个网站的主题是什么？以下是我们写下的注解。

网页上反复出现咬掉了一口的痕迹，提示这个网站与食物有关。



采用的色彩明亮且“引发食欲”。绿色、橙色、红色、桃色——都是我们想“吃”的色彩。

Serious Eats 是关于食物的网站及博客。导航栏上的 logo 与咬痕有助于在网页上强调食物主题。



Morning News 是个以新闻为主的网络杂志。它的多栏编排、类似报纸的风格以及简单的设计都强化了新闻主题。

大量使用留白与网格（grid）的布局有助于突出新闻主题。

多栏编排的布局与报纸类似。还有，分栏交错排列，有些栏横跨两栏，有些只有一栏。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

头脑风暴：通向视觉隐喻之道

让我们回到 Mark 的网站……我们需要找出主题，并想出良好的视觉隐喻。不仅如此，在此过程中我们尽量不去思考网站所需栏数以及 Mark 可能会喜欢的导航系统。

开发视觉隐喻完全要靠头脑风暴——认真思考客户的内容与受众，以及他们希望在网页上看到的视觉元素。还要记住一件事：别怀疑你想出的任何构想或概念。只管写下一切……可以稍后再调整。

Mark 或许跟你是好朋友，但当你为他设计网站时，他就是你的客户……也是你的老板！

头脑风暴列表中可以包括设计构想、内容考虑、网站分区，甚至包括色彩与图像。

写下心中想到的一切。到最后再作判断。



动动脑

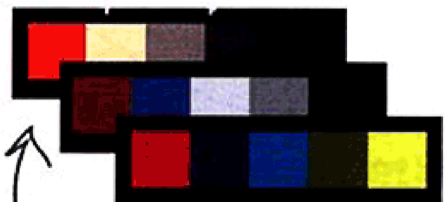
为 Mark 的网站来一次快速头脑风暴，并写下你想到的任何设计、内容或视觉元素构想。请记住，写下所有事物——你可以稍后再过滤不好的想法。

为 Mark 开发主题与视觉隐喻

想出主题与视觉隐喻是件很复杂的工作。知道了所需面对的内容，并有过几次头脑风暴的经验后，现在该开始考虑表达内容的最佳方式，表达对象则是你的客户的用户。在决定强化网站主题的最佳方式时，色彩、网页布局、元素位置都是重要的因素。

清楚了解网站主题后，以下是你需要做的事：

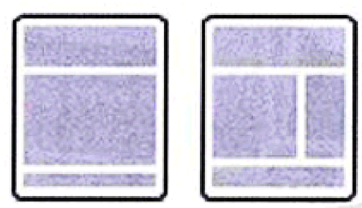
1 选择一些调色板



挑选与内容搭配良好并能支持网站主题的色彩。可利用类似 http://kuler.adobe.com 的服务来建立调色板，查看各种色彩共同运作的效果如何。

根据内容来决定布局。网页上栏数越多，表示你需要填空的部分越多。还要记住留白（whitespace）的重要性。你不用填满每一个像素！

2 根据内容设计布局



使用图像、图标与文字，让网站"外观贴近内容"，有助于强化网站主题。

这是头脑风暴最有帮助的部分。利用你的构想清单，想出最能强调网站主题的表现元素……

使用视觉元素来强化主题



视觉隐喻使用常见的视觉元素（色彩、字型、图标等）来强化网站主题。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

为 Mark 的网站写下两种可能采用的主题。然后再想出一些设计元素（请记住，可以是字型、色彩、logo、图标、界面元素等），这些元素将为 Mark 的网站贡献很酷的视觉隐喻并强化网站主题。

此处花在纸笔作业上的时间，在你准备进入 XHTML 与 CSS 时可以得到回报。

1 中心主题

....

2 界面元素

....

....

....

磨笔上阵 解答

为 Mark 的网站写下两种可能采用的主题。然后再想一些设计元素（请记住，可以是字型、色彩、logo、图标、界面元素等），这些元素将为 Mark 的网站贡献很酷的视觉隐喻并强调网站主题。以下是我们写出的想法……

如果你写出了不同的构想，只要你的想法也属于日本文化相关网站的范围内，就没关系。

1 中心主题

日本游记

日本旅行指南

让我们强调 Mark 的旅行，以及日本究竟是个什么样的地方。这些内容也可能成为其他人规划日本旅行时的资源。

2 界面元素

搭配大型图片的标题

Mark 拍了不错的照片，好好地秀一下！

日本地图

日本的地理非常特殊。这是我们可以大量使用视觉元素的地方。

单一主导航

单纯性是关键，Mark 提供的内容并非很多趟旅程的记录……只有一趟旅行而已。

单一侧栏

再次提醒单纯性。我们的内容真的不足以填入许多侧栏。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

网页元素塑造视觉隐喻

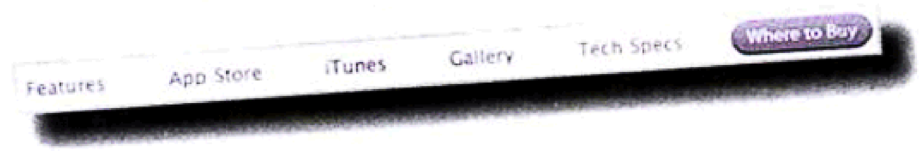
一旦决定了整体网站的主题并开始思考网站想要的东西后，你需要开始考虑客户提供的内容该如何陈列。网站布局的方式会影响你的整体视觉隐喻……它支配了网页上可以出现与无法出现的事物。例如，如果网页上只有一栏，或许就很难使网站“感觉”像报纸或杂志。但加上几栏后，就能让网页模仿一般报纸的风格——分格式、多栏的布局方式。



导航对于在你的网站上四处浏览的用户而言很重要。这项元素的设计、位置与内容都会以不同的方式来协助传达网站的主题。



次级导航呈现主导航条目下的内容。通常，较大、较复杂的网站才需要次级导航。



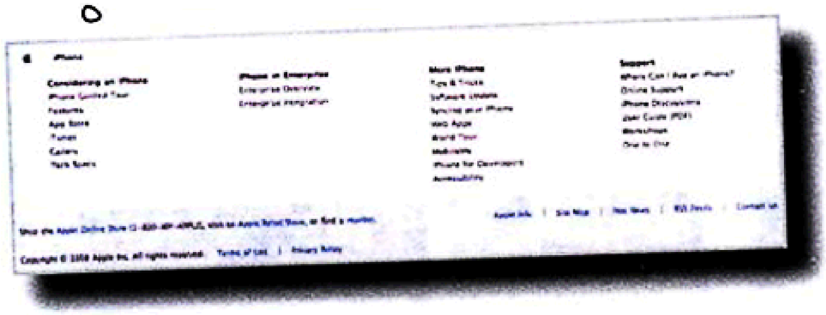
主体内容是所有魔术发生的地方。在这里放置了来访者想看的内容。无论内容是图片、博客文章或是Youtube影片，都可以放入内容主体。



留白（也称为negative space，负空间）是网站上各种设计元素间的区域。留白帮助分隔内容块，让用户的眼睛休息，并把他们的注意力导向内容。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

布局中的**页脚**可以放置任何内容，从版权信息到另一份导航链接都可以。用户通常在这个分区寻找网站其他地方没有列出的链接或内容。



侧栏可以放置任何内容，包括链接列表、额外的主体内容。对于辅助导航和博客的分类链接，侧栏也很好用。



没有蠢问题

问：每个网站都需要使用所有这些元素吗？

答：不用，这里只是示范可能会使用到的常见网页元素。请记住，每个网站都不一样。在每个案例中，客户的内容（以及他们的主题）将决定哪些网页元素会出现在最终布局上。事实上，如果你试图在每个网站上都使用每个网页元素，那你只会做出一个自己（或用户）看了也莫名其妙的网站。

问：每个网站都需要主题和视觉隐喻吗？

答：视情况而定。不是每个网站都需要用到大猩猩主题的隐喻或华丽的报纸版面来强调其内容。但在大多数情况下，你的网站需要某种主题，即使该主题只用于表达网站的内容与写作。请记住，内容是一种设计元素，能像留白与侧栏一样使用。

问：如果刚开始设计网站时没有任何内容呢？或者我想开一个博客或其他内容非常简单的网站呢？

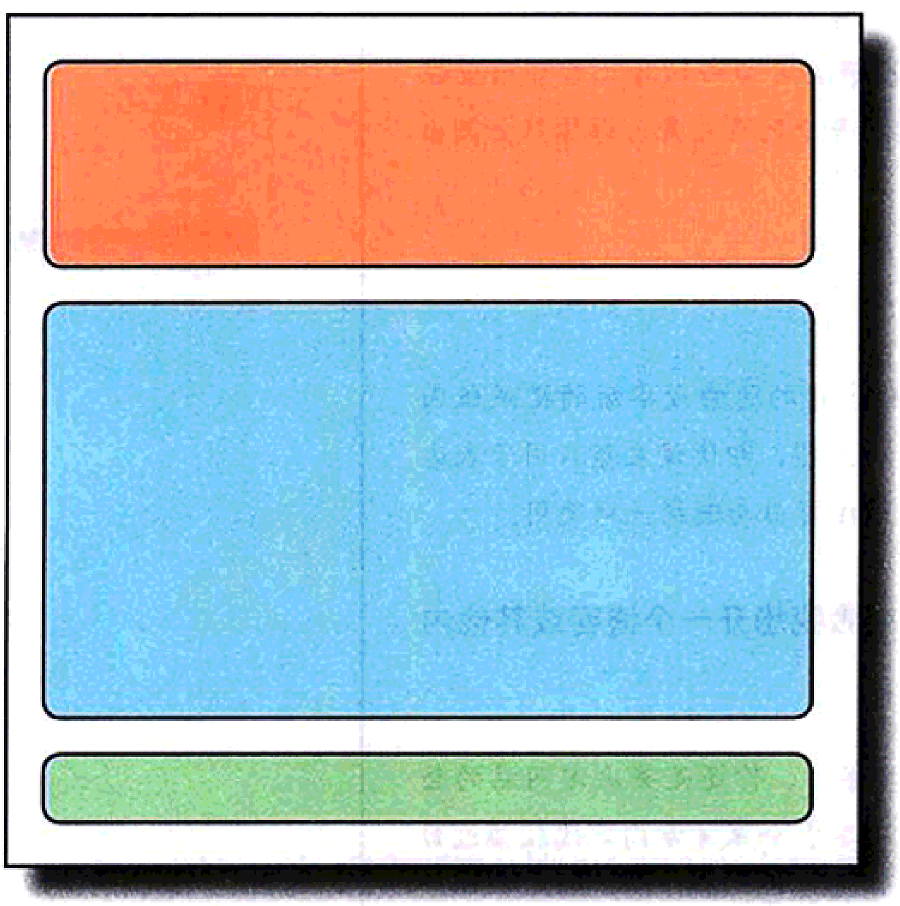
答：即使刚开始没有任何内容（图片、文章、影片等），你还是要决定网站的整体主题。如果要做博客，请问你想发表什么主题的文章呢？如果文章内容比较接近日记，这就是你的主题。所有网站都有主题，即使主题是你自己。

习题

为了帮 Mark 的网站完成视觉隐喻，我们需要查看几种色彩与布局组合，看看这些组合是否能与内容搭配。查看下列布局与配色模型，并针对每种组合写下它们是否适合表达 Mark 的内容。请记住加入你在前一个练习里想出的主题与视觉元素进行思考。

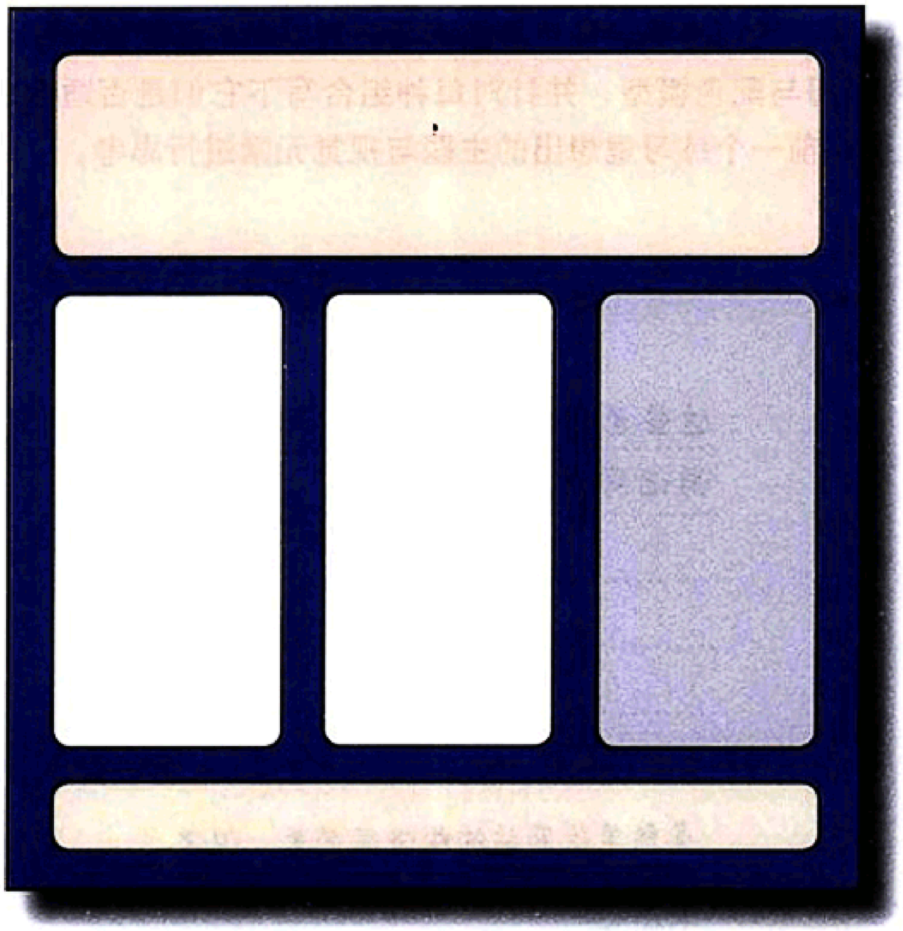


这里是 Mark 从日本带回来的照片与宣传广告。

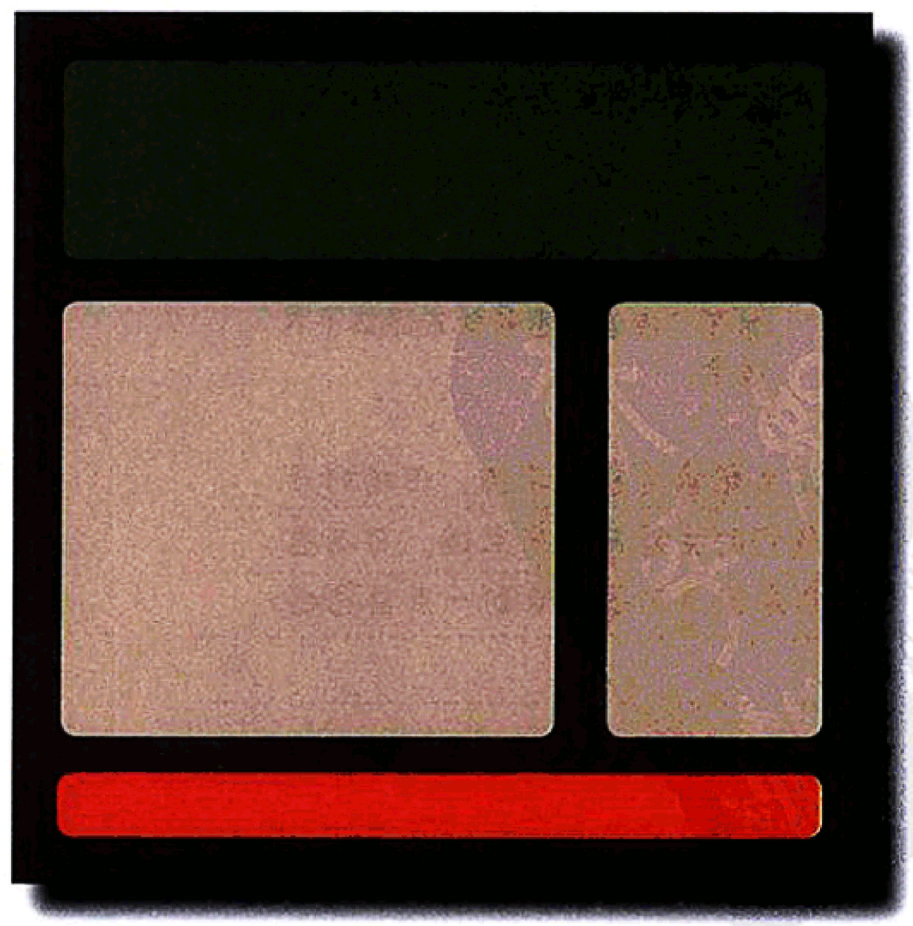


使用柔和明亮色彩的单栏布局。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



使用蓝色、简朴配色方案的三栏布局。

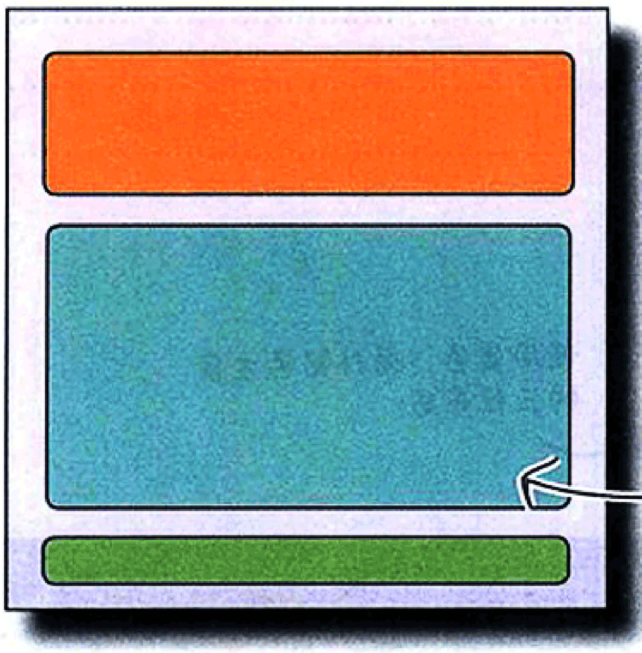


传统式两栏布局的网站，使用泥土配色方案。



习题解答

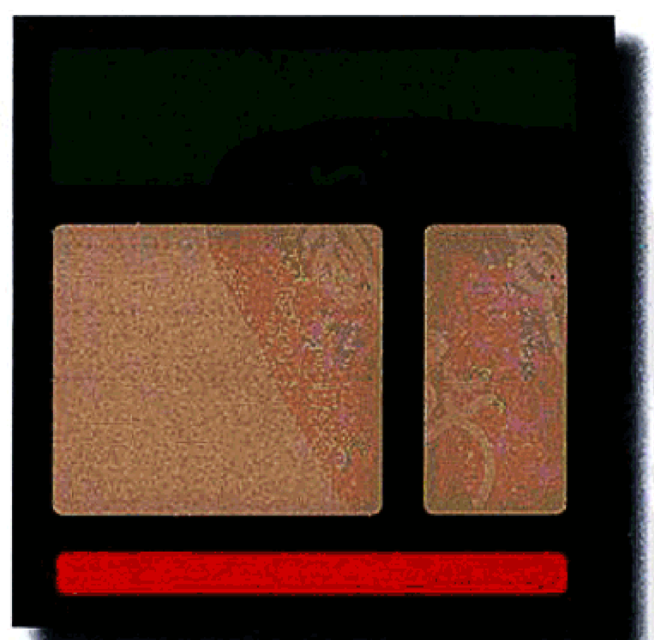
为了帮 Mark 的网站完成视觉隐喻，我们需要查看几种色彩与布局组合，看看这些组合是否能与内容搭配。查看下列布局与配色模型，并针对每种组合写下它们是否适合表达 Mark 的内容。请记住加入你在前一个练习里想出的主题与视觉元素进行思考。



这些色彩似乎不太适合日本旅行游记网站。

虽然单栏网站的构造很简单，但不足以强调 Mark 从旅程中带回来的所有内容。

两栏布局提供的空间应该已经够了，但这个色彩模式仍然不太适合。



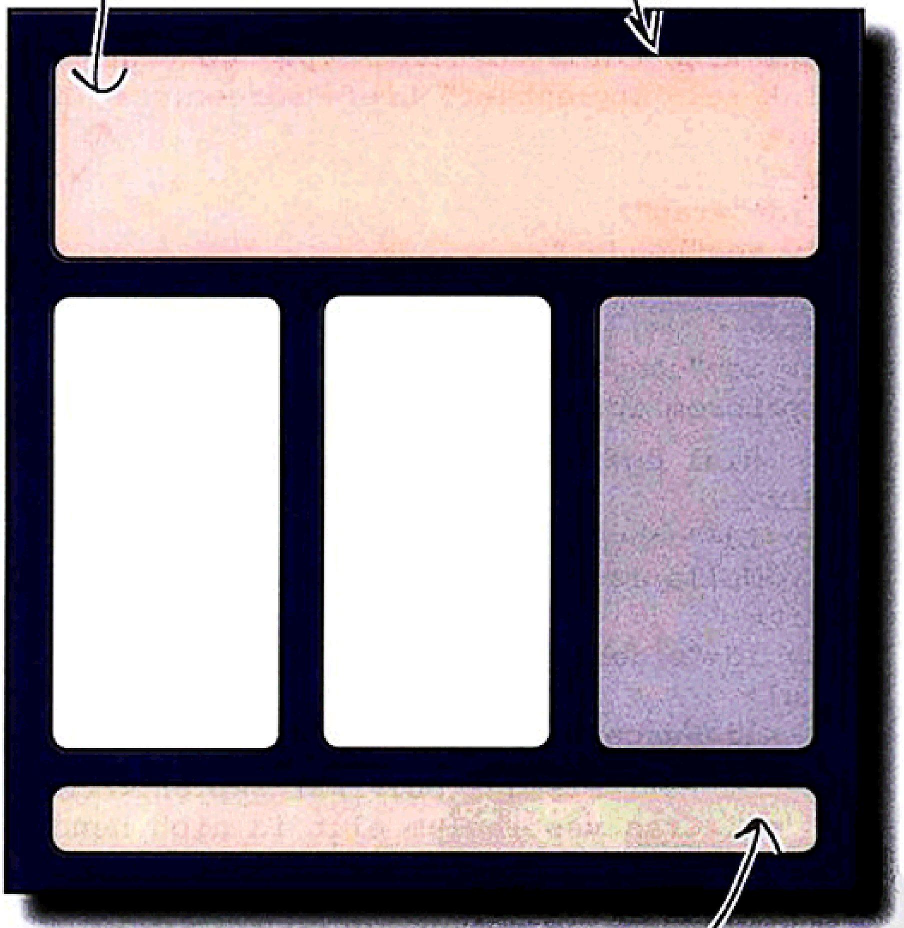
泥土配色方案还不错，但相对于我们的主题而言有点暗。日本是个岛国，不是该看到一点蓝色吗？

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

一大张日本地图应该很适合放在标题区域。有人访问我们的网站时，他不会怀疑网页的主题与内容。

蓝色与主题很搭配。采用的其他色彩较为中性，允许我们在放置视觉元素时更有创意。

这组布局与色彩的组合提供了呈现 Mark 内容所需的所有空间。它使用简单但特别强调蓝色的调色板，这非常适合岛国日本。



三栏布局应该很适合 Mark 的需求。不仅看起来可以吸引人，也能向用户呈现许多信息。

为 Mark 建立一个快速 XHTML 模型

专注于纸笔作业并不表示 XHTML 要被全盘抛弃。既然经过深思熟虑得出现在的构想，就让我们用 XHTML为 Mark 的网站建立一个非常简单的模型，同时使用简单的 CSS 加上色彩与格式。

打开你最喜爱用的文本或 HTML 编辑器，创建一个新文件：

XHTML Strict DOCTYPE

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
      "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>Mark in Japan</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
  <link rel="stylesheet" href="screen.css" type="text/css" media="screen" />
</head>
<body>
<div id="wrap">
  <div id="header">
    <h1>Mark in Japan</h1>
  </div>
  <div id="content-left">
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Pellentesque quis
      nisl eget est viverra placerat. ...</p>
  </div>
  <div id="content-center">
    <p>Nulla facilisi. Cras ac tellus fringilla tortor iaculis</p>
  </div>
  <div id="sidebar">
    <ul>
      <li>Fusce diam. Pellentesque bibendum. Nulla viverra vestibulum justo.
          Pellentesque pulvinar sapien.</li>
      <li>Cras vestibulum elit id nibh hendrerit eleifend. Pellentesque id ante.
          Sed volutpat blandit mi.</li>
      <li>Morbi at tellus facilisis augue tempor pharetra. Vestibulum porta
          condimentum dui.</li>
      <li>Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per
          inceptos himenaeos.</li>
    </ul>
  </div>
  <div id="footer">
    <p>Copyright &copy; Mark in Japan, all rights reserved.</p>
  </div>
</div>
</body>
</html>
```

链接到 CSS 文件（只需要与这个文件放在同一个目录下）

假内容（稍后将填上 Mark 的内容）

丢入一两个列表是个不错的主意，可以看看不同风格的内容。

PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

还有CSS……

我们也将用到 screen.css，一份用于表现 Mark 网站的简易CSS 样式表：

```
/* screen.css */
body {
        margin: 0;
        background: #112b63;
        font-family: Georgia, serif;
        line-height: 1.2em;
}
h1, p, ul {
        margin: 0;
        padding: 10px;
}
ul {
        padding: 10px;
        list-style-type: none;
}
ul li {
        margin: 0 0 10px 0;
        padding: 0;
}
#wrap {
        margin: 0 auto;
        padding: 10px 20px 20px 20px;
        width: 880px;
        background: #0b204c;
        border-top: 10px solid #091a3f;
}
#header {
        background: #ead9b8;
        height: 150px;
}
#content-left, #content-center {
        float: left;
        width: 280px;
        margin: 20px 20px 20px 0;
        background: #fff;
}
#sidebar {
        float: left;
        width: 280px;
        margin: 20px 0 20px 0;
        background: #ccc;
}
#footer {
        clear: both;
        background: #ead9b8;
}
```

这些元素都共享相同规则。

移除无序清单的项目符号。

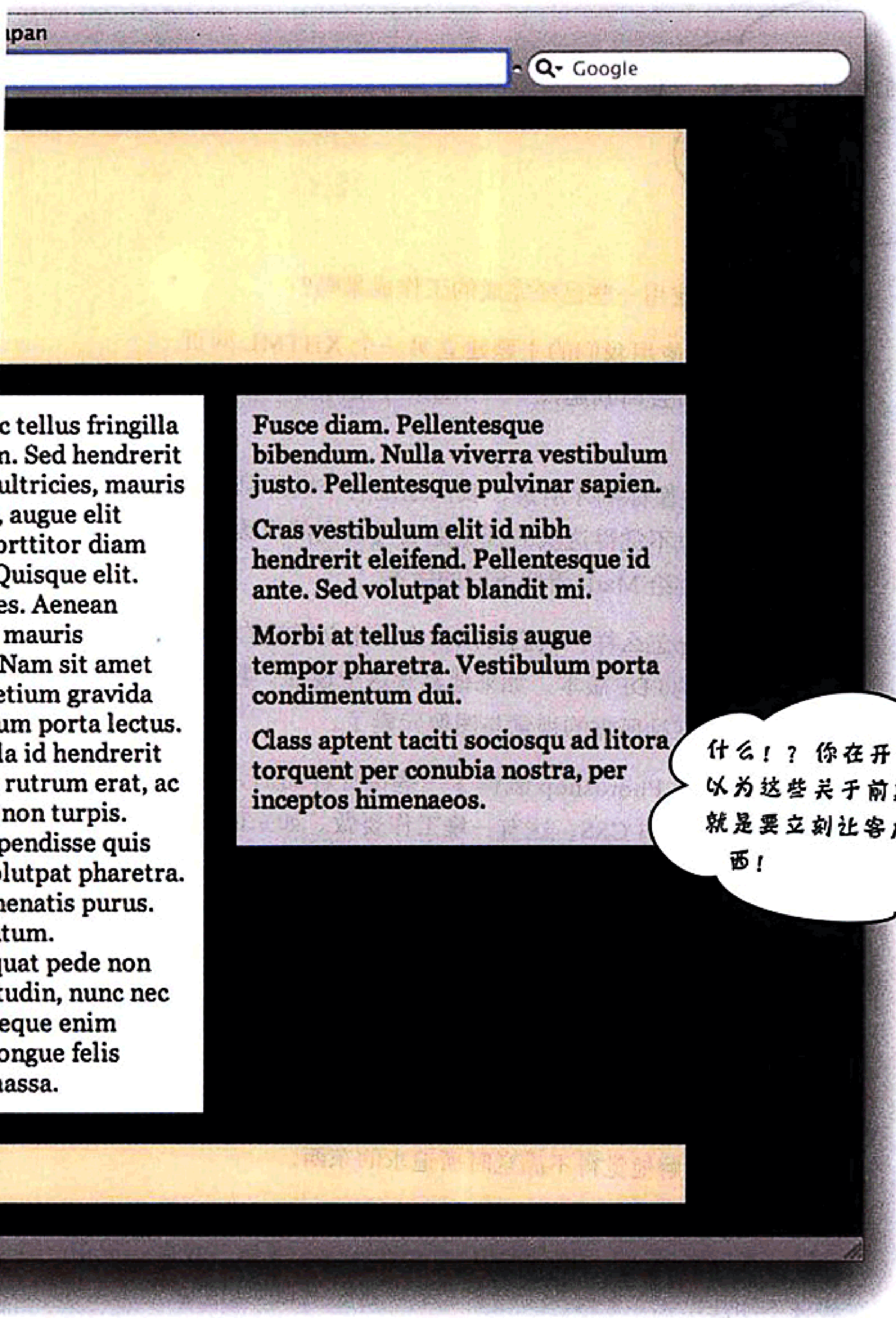
"margin: 0 auto" 把整个网站放在浏览器的中央。

所有 <div> 栏与侧栏都使用 "loat:left" 声明来创建三栏布局。

确保页脚出现在所有分栏下面。


结合前两页的XHTML与CSS后，这就是最终的结果。只有极其简单、基本的结构，但Mark能由此得知网站制作的方向。
嗯……我不知道是否喜欢这个三栏布局的设计。我希望看到更简单的东西。你知道的，标题、页脚、一个侧栏，类似这样的东西。我也想看到一些细节设计。我实在看不出你想做什么……
Mark in Japan
mattis elementum. Vivamus bibendum lectus non nisl. Sed porta, elit congue rhoncus consectetuer, nulla risus faucibus metus, a interdum purus justo at ligula. Suspendisse potenti. Aenean purus mauris, aliquam et, varius et, vehicula vel, massa. In purus ipsum, auctor sit amet, tempus sed, tempus non, sem. Donec leo. Cras justo nunc, vulputate ut, tristique et, facilisis sit amet, arcu. Curabitur vel pede nec nibh condimentum consectetuer.
Copyright © Mark in Japan, all rights reserved.

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/







Joe：不能重新使用一些已经完成的工作成果吗？

Jim：怎么用？使用我们的主题建立另一个 XHTML 网页吗？然后我们又会回到起点……Mark 可能仍然不喜欢我们想出的作品。

Frank：但是就像你刚才所讲，我们还是有个或许可行的主题。而且我也不觉得这次的视觉隐喻应该全部作废，对吧？我们只需要给 Mark 看些不同的版本。

Joe：Photoshop怎么样？我们可以在上面建立网站的外观，然后展示设计的 PDF 版本。如果他喜欢这个设计，我们就已经开始制作网站所需的视觉与图像元素了。

Jim：在我们用 Photoshop 制作了一些设计样品后，也可以做成 XHTML 与 CSS。这有一堆工作要做。如果他还是不喜欢我们的成果，怎么办？

Frank：如果只是在纸上画出构想呢？我们可以画出网站构想的草图，加上一点色彩，然后寄给 Mark，等他认同。如果他不喜欢，我们可以再画几张。这样应该不会浪费太多时间。

Jim：嗯……既然草图画在纸上，Mark 也可以自己动手画，让我们了解他觉得不满意时所追求的东西。

Joe：这样子或许可行。这样，我们可重新使用主题，但在纸上传递两种或三种不同的设计以供 Mark 选择。我喜欢这个想法……

Jim：草图不一不定要非常详细，对吧？只是就网站的最终外观给 Mark 一个构想。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

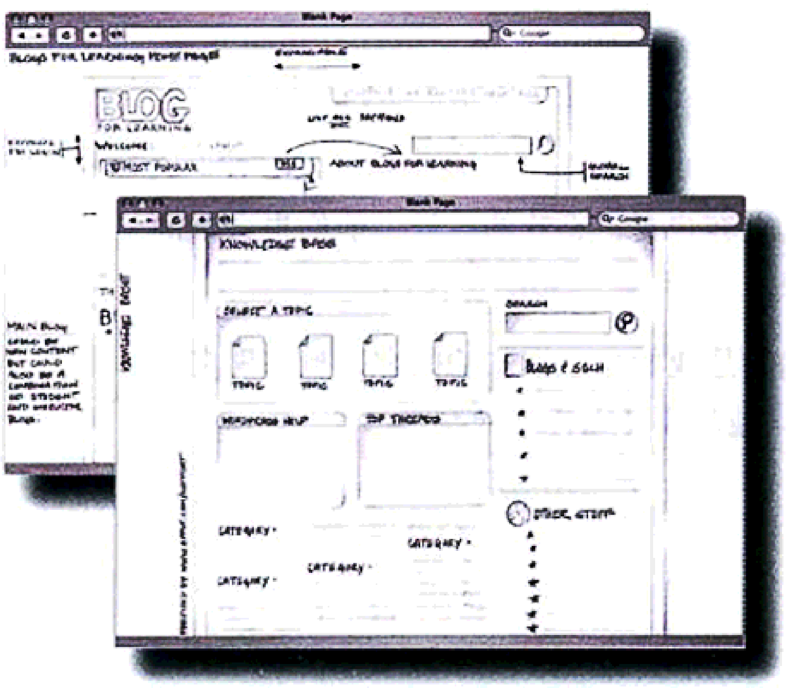
不用代码，使用分镜表开发构想并节省时间

前期制作中最重要的事物之一就是分镜表（storyboard，有时称为概念图，concept art）。分镜表用来把你的设计整体视觉化。它们给你机会查看色彩间的互动、界面元素间如何相互反应、导航系统看起来的感觉、视觉隐喻如何呈现以及内容是否以最佳可能方式呈现等事项，但是都不涉及代码。

事实上，分镜表就像另一种级别的头脑风暴。你已经针对主题进行过头脑风暴，现在轮到视觉隐喻与设计元素了。

呃，或许太早牵扯到 XHTML 不是件好事情，应该回到纸笔作业。

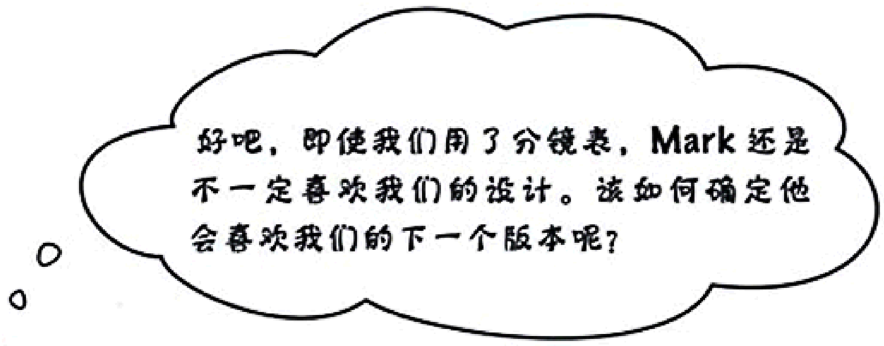
别怕在你的分镜表上写东西。可以加上标记是在纸上测试设计的好处之一。





基本的手绘分镜表可转变成非常详细的网站。

试着在空白浏览器窗口的复制品中创建你的分镜表。这是种让客户看到你的构想在“Web”情境中呈现的好方法。





别为了自己而设计

请记住，当你为客户设计时，设计不是为了你自己——是为了客户的需求而设计。显然，早在描绘分镜表时就要开始把客户的需求纳入考虑。让你的客户（就是Mark，还记得他吗？）参与设计过程很简单，可能只是坐下来开个会、请他们填写设计问卷，或在前期制作过程中把初期的分镜表设计传给他们看。这样不仅让你建立客户真正喜欢的设计，他们也会很高兴能参与进来。

我们稍早想出的是我们自己喜欢的内容，也许现在该问一下Mark，他想要什么样的网站……

PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



动动脑

我们做错了什么？根据 Mark 的想法，你该如何改变我们在第 54 页提出的构想？哪些可以维持不变？

为 Mark 创建分镜表

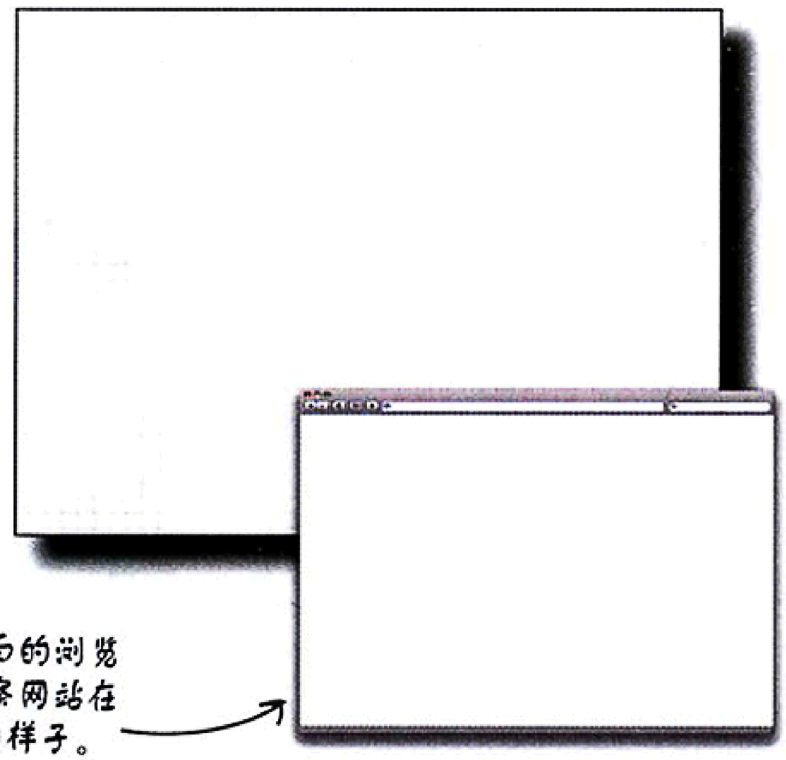
我们一起为 Mark 建造一个不同版本的网站，先在纸上操作。这一次，我们了解他更多的要求……一个 logo、两栏的布局以及填入内容的空间。

拿出一些纸。下面是你需要做的：

❶ 找张纸并画上网格

找张纸（8.5 x 11 的纸张不错）并画上网格，或折出网格。你甚至可以用描图纸，上面已经附有网格。工整的网格在创建分镜表时对对齐元素很有帮助。网格也提供了安排网站布局的基础，使网站元素对齐、有序、有组织，能让用户看起来觉得合情合理。

我们将于第 4 章详谈网格。

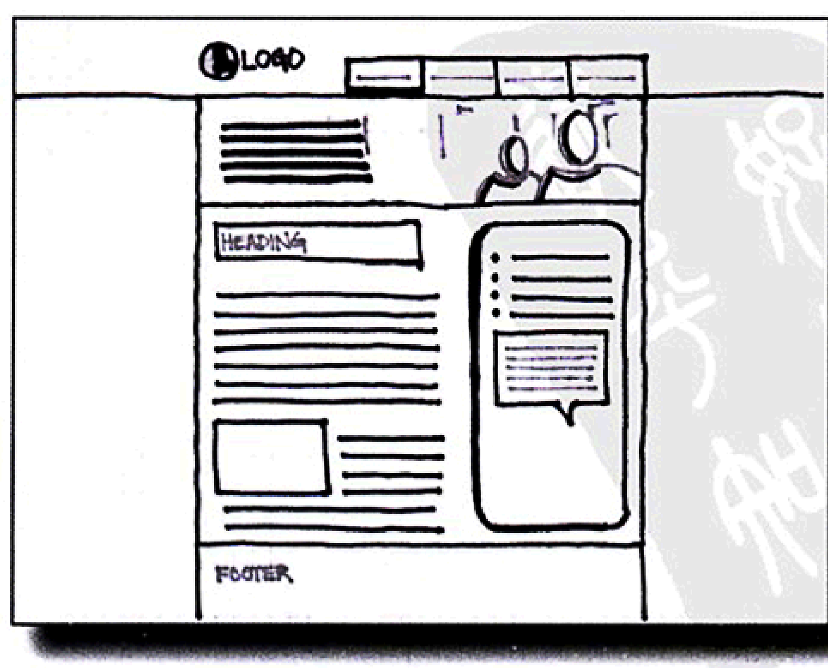


你可以输出空白的浏览器框架，以观察网站在窗口chrome中的样子。

❷ 画出你的设计草图

这里就是释放你内心的那个设计狂人的地方。编排你的网站布局，草绘logo、图片及任何想到的事物。**网站使用的所有文字都能用线段或写上“此处有文字”的方块表示。分镜表的重点不是看到实际内容 —— 是把玩构想并决定最终的布局。**

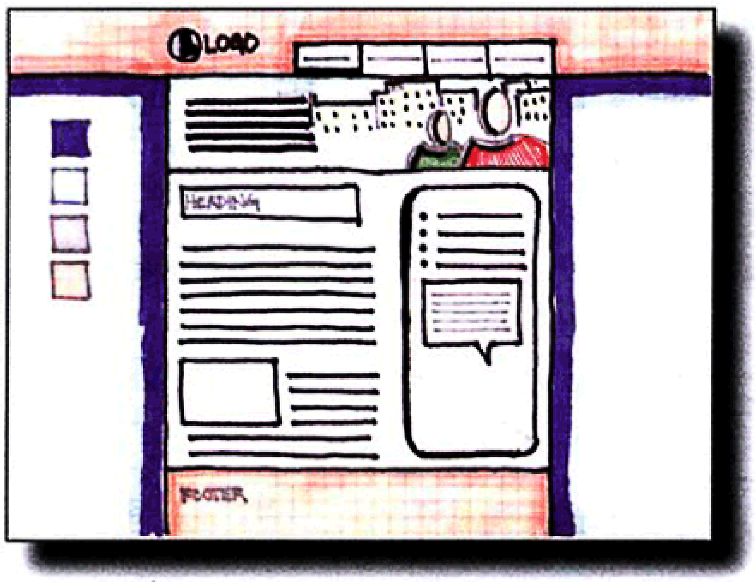
焦点放在主要元素上，而不是标语或文字链接。只要给你的客户关于他们的网站的基本概念。

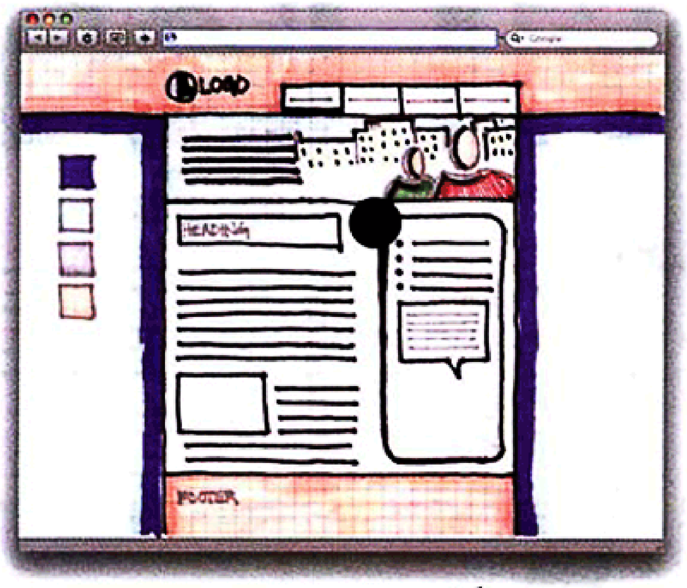


最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

❸ 为分镜表加上色彩并定案

在你的分镜表中加上色彩相当重要——色彩改变一切。打开你的蜡笔盒，为分镜表添加色彩吧。尽管你最喜欢的粉蓝色可能不太适合用于网站，但这些色彩应该尽可能接近，以便想象出它们数字化后的交互情况。你结束填色后，加入一些细节——你看！这不就成了一个非常不错的分镜表！





这就是分镜表加上浏览器chrome后的模样。

这就是在过程中需要对客户展现工作成果的时候。给他们两三个选择，让他们尽量多给你一些反馈意见（甚至可以请客户自己动手）。

习题

为 Mark 绘制两个分镜表。请确保每个分镜表都符合他的需求，但又有足够的差异可让他选择。



没有蠢问题

问：我可以使用 Photoshop 或其他图片编辑软件来做分镜表吗？

答：你可以用任何你想用的方式创建分镜表。重点是尽快建立设计构想的模型。Photoshop 当然更能供你掌控分镜表与细节，但也可能要花费你更多的时间。不过，有数字版本的设计，无论是在程序中创建它们还是把设计图扫描进电脑，你都能很快地把你的设想传送给客户检阅。总而言之，采用你最习惯、最有效率的方式。

问：为什么不能在分镜表中加上文字？

答：在创建分镜表阶段，文字（内容）真的不重要。你的主要焦点应该放在较大的布局元素及配色方式上。在你设计了导航与信息架构后才会加入文字。现在，只要放入假文字（dummy text，有时候称为 Lorem Ipsum text），或是代表文字的粗线条。

问：添加色彩的最好方式是什么？

答：如果是手绘分镜表，有色铅笔就已经足够了。它们比马克笔更干净、更能画出细节，而且不会渗透纸张。如果你更喜欢用 Photoshop，我们也不做任何限制。

无论何种方式，重点是要简单，并能呈现网站上线后的模样。我们将在第 5 章进一步讨论色彩，所以先别急着追问配色的问题。只管尽力去做，然后看看客户的反应。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



你的Web设计工具箱

你应该做出了几个分镜表并掌握了不少设计技巧：主题、视觉隐喻以及创建分镜表。下一步：根据客户赞同的分镜表，进入数字化的过程。



复习要点

- 在网站的前期制作时，你可以在纸上写出设计构想，这样可以避免编写代码的潜在错误，而过早投入代码可能会浪费时间与精力，或许还会浪费钱。
- 视觉隐喻调节视觉元素（图片、图标、色彩、字型），暗中强化网站的主题。
- 为网站运用视觉隐喻时，试着采取潜移默化的手法，而不要过度处理。
- 分镜表是手绘的概念图，用来把你的设计化为可见的完成作品。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

3 组织网站

“在绿色水塔那边左转……”



网站导航大道有点崎岖吗？但凡讲到网站，用户一律很没耐性。他们不想浪费时间寻找正确的按钮，或在用JavaScript做出的三级下拉式菜单里艰难地前进。所以你必须花很多心血做好网站的导航系统……而且要在进入结构和设计的步骤前做好。上一章，你为你的网站想出了很不错的主题与外观。本章，你将以**清晰的组织**真正地提升专注力。结束这一章时，你的网站将能够**告知你的用户前进的方向**并防止他们再次迷路。


Google
MARK IN JAPAN
这些草图看起来不错。我真的很喜欢两栏布局的设计。接下来呢？我们会做出什么呢？
Mark 真的很喜欢上一章建立的分镜表所呈现的简洁设计。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

在布局里填入内容

在 Mark 的日本之旅中，他收集了许多素材。包括他拍摄的照片、写下的日记、收集的纪念品（地图、旅行指南、小饰品等），甚至还有录像。但有个大问题：**这些*内容该如何组织到他的新设计中？***



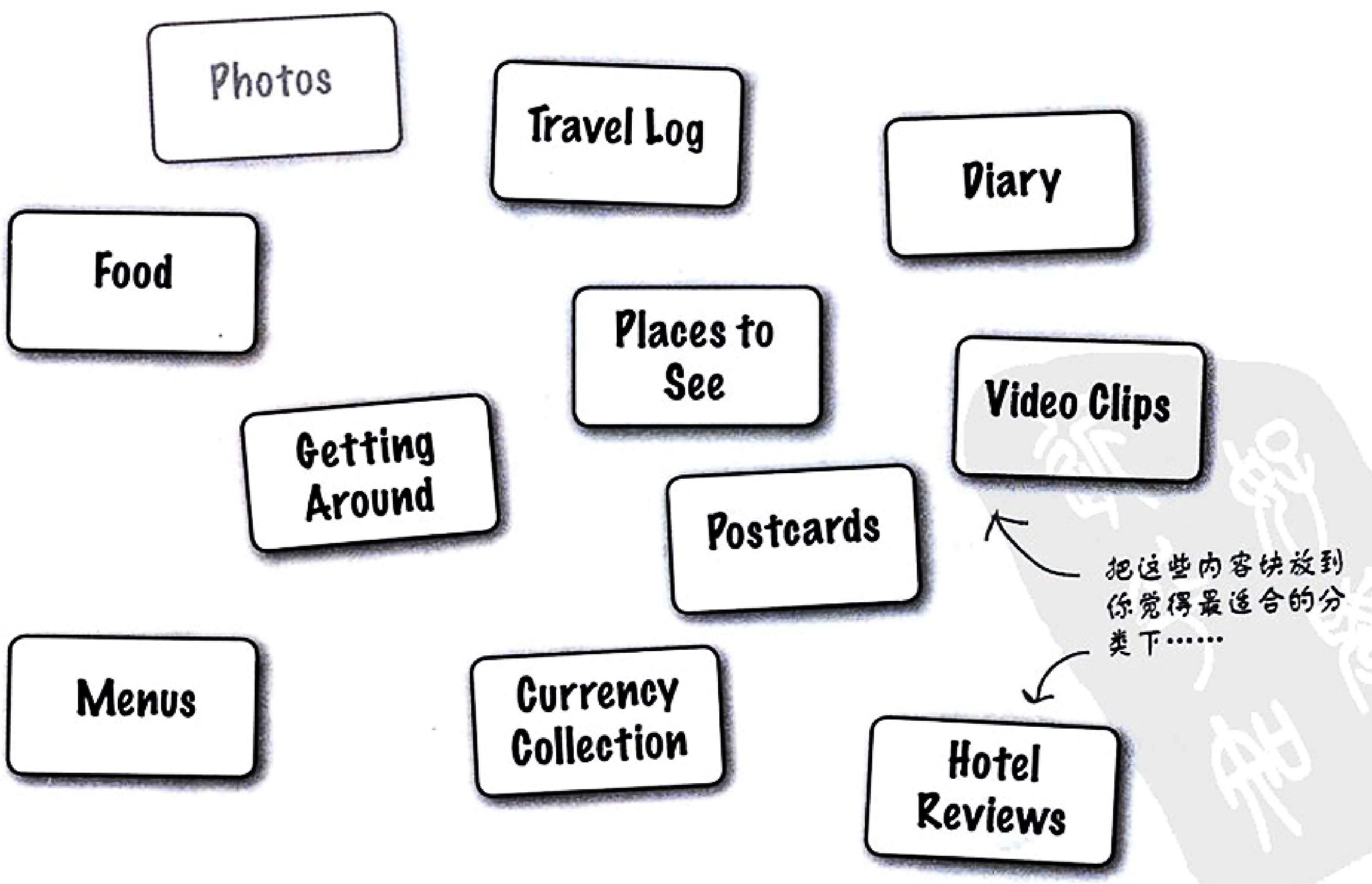
组织网站的信息

网站就是要**传播信息**。无论你的网站设计多棒或网站布局多么新潮，如果无法与受众沟通，它绝不会比一个言之有物的网站成功。

一个网站如何很好地传播内容大部分取决于它的信息组织方式。如果网站内容组织不佳，就可能发生不好的事情——例如用户感到困惑而决定离开你的网站，前往其他地方。组织良好（且合逻辑）的网站信息就是导航的良莠之别——决定用户能否快速且轻易地找到目标或是感到一头雾水。

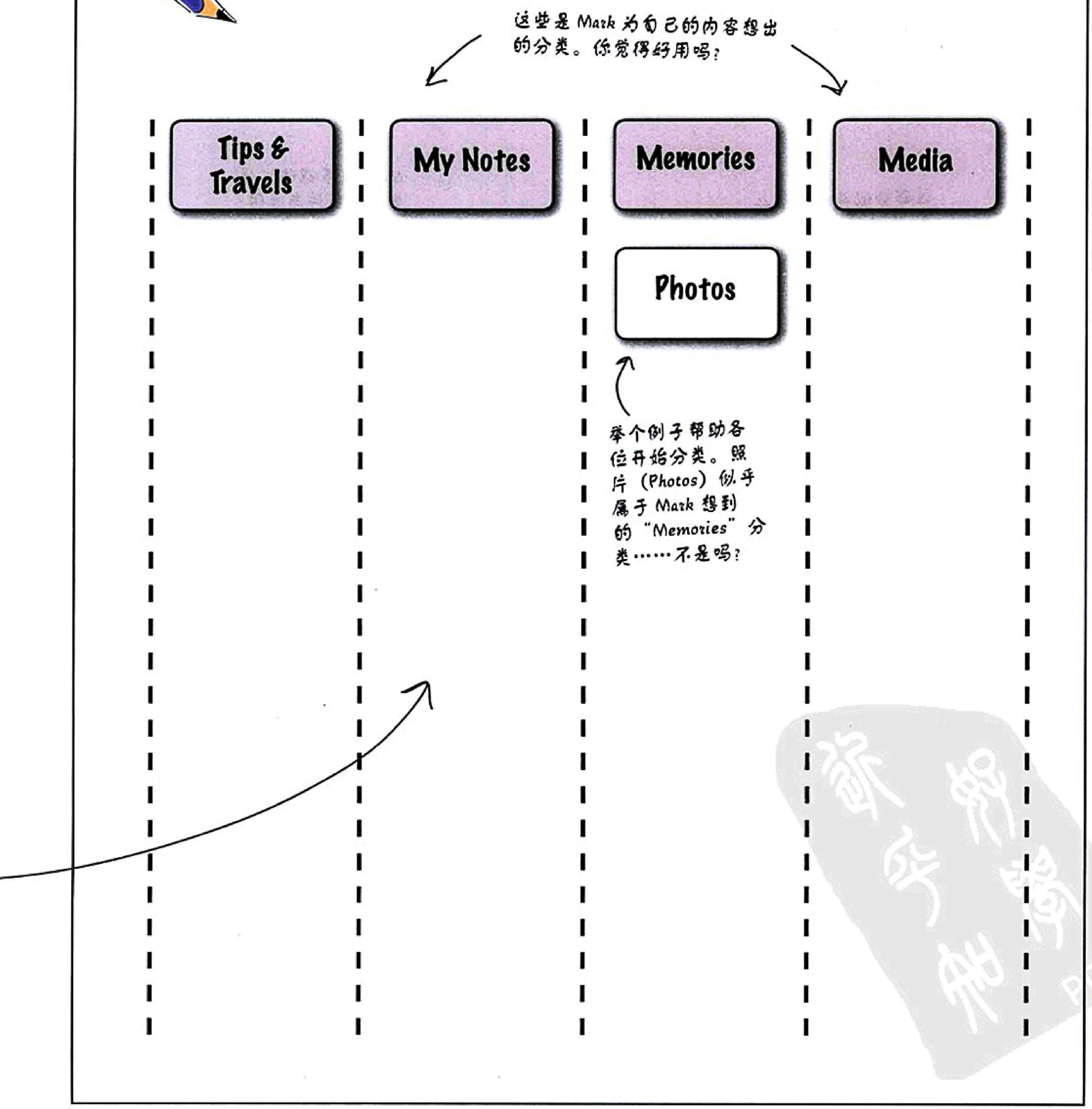
磨笔上阵

让我们探索网站信息的组织如何影响导航系统。请查看下面列出的内容块与右页列出的顶层导航分类，把各个块放到你觉得最有关联的顶层导航分类下。



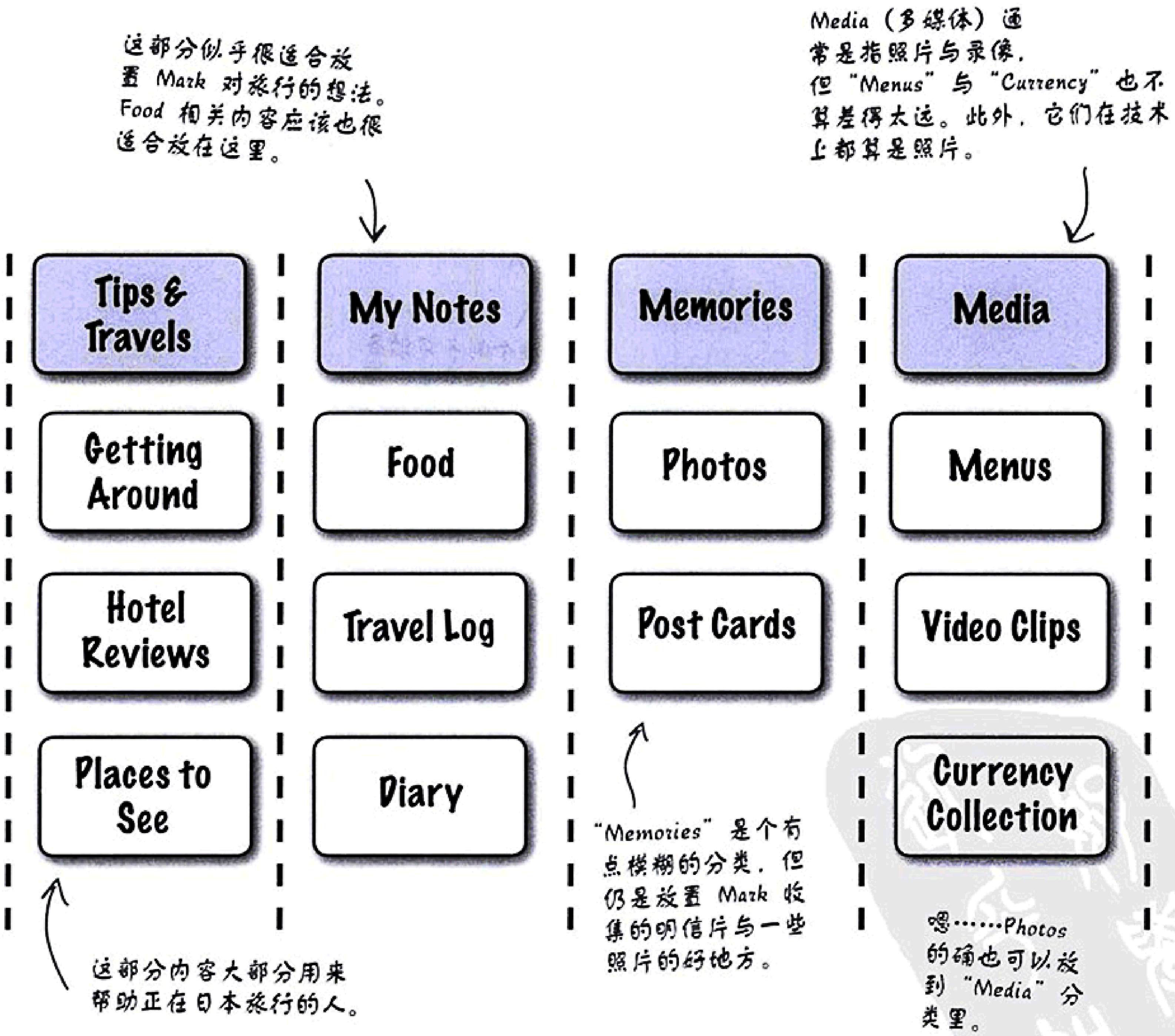
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵



磨笔上阵 解答

你需要选择内容块并关联到最适合的顶层导航分类。以下是我们做出的结果……你的解答呢？



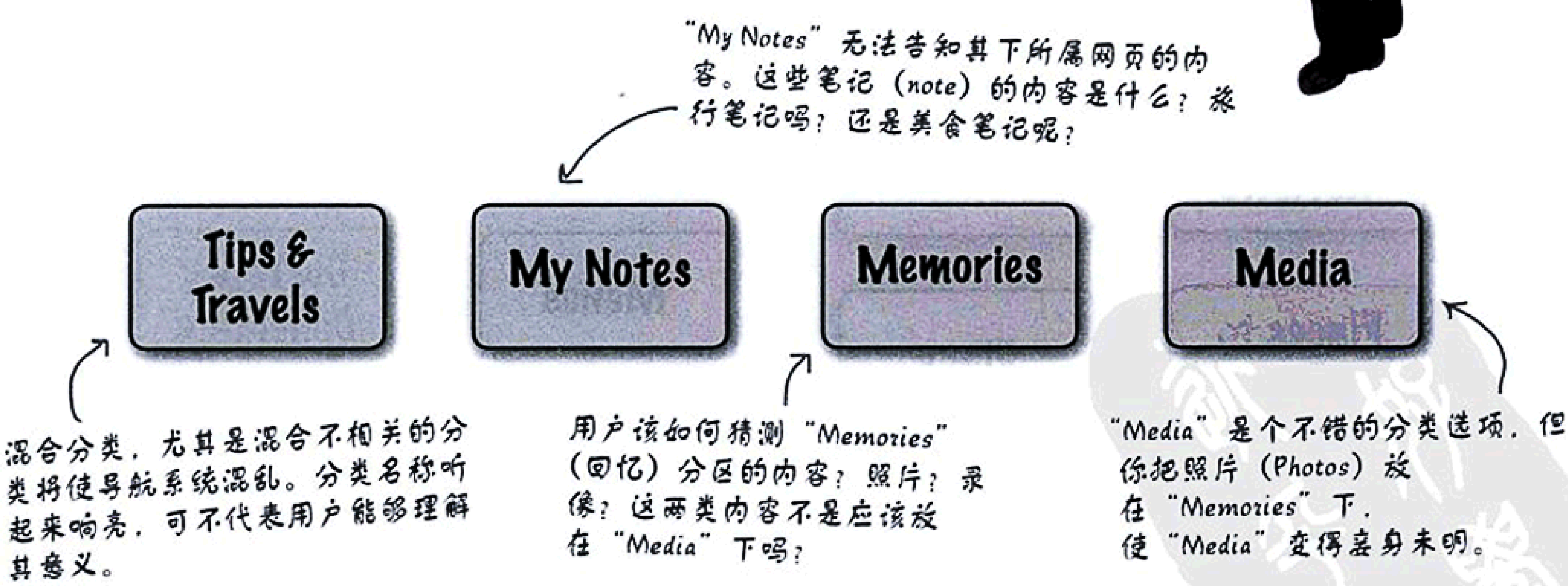
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/





模棱两可的导航系统让用户感到困惑

考虑你的主要导航分类该如何命名很重要，而且不该留到设计过程的最后一分钟才决定，或等着以后再修改。令人困惑的分类让你的用户很难找到想找的信息，并让你的网站看起来没有组织性、杂乱无章。让我们仔细审视 Mark 想到的顶层导航分类：

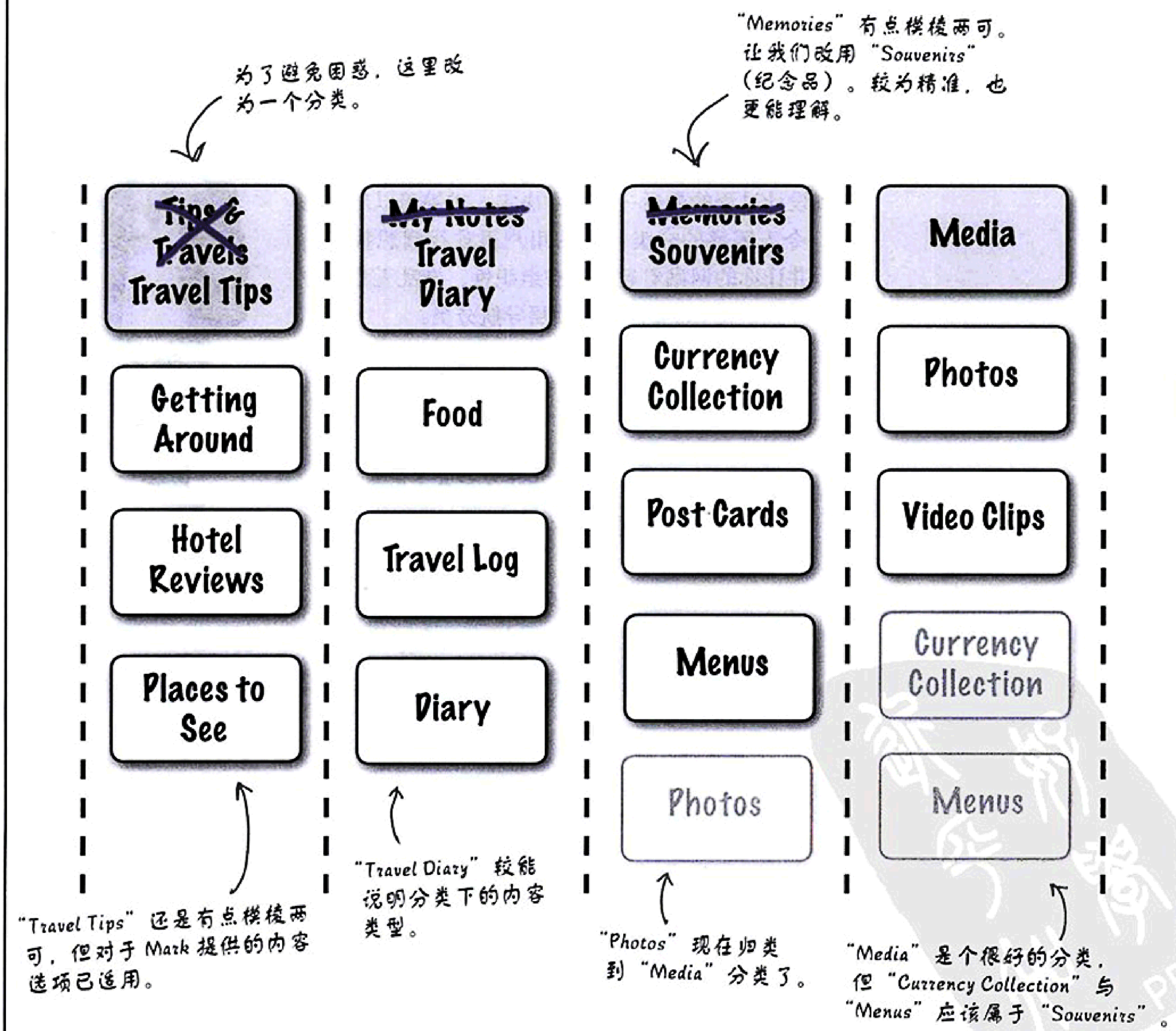


磨笔上阵

回到前页的习题解答，写出更好、更明确的分类名称。你可能需要移动一些内容块来匹配新的分类。

磨笔上阵 ~~解答~~ 更好的解答

清晰的顶层导航分类是让网站信息更容易寻找的关键。我们一起看看新的主要分类如何让网站的组织结构更为合理。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

没有蠢问题

问：分类名称多长才算太长呢？

答：理想情况下，应该能找到一个词形容某个分类下的所有内容。很可惜，事情并非尽如人意。原则上，分类名称越短越好（一两个词），不使用术语，而且越能说明内容越好。

问：但我知道每个链接的意思，这样不就够了吗？

答：事实上，一点都不够。你并非为了自己建立网站，你是为了用户而建立网站。你的首要目标是让网站上的信息可被用户取用，而且容易找到。如果来访者无法找到希望在网站上找得到的东西，就算你能找到，又有什么用呢？

导航标题应该简短、扼要，并（尽可能贴切地）反映按下链接后呈现的内容。

问：我该如何判断分类是否模棱两可呢？

答：有时候，判断分类是否模棱两可只需简单地自问：如果用户或访客对于网站内容或主题没有背景知识，他们是否能理解分类的意义？有些情况则没有这么简单，你需要后退一步，思考网站的整体内容。如果网站上的信息只是勉强符合网站主题或是稍微无关主题，你的分类名称将反映这件事，而用户也无法立刻理解分类内容。所以在选择分类前要仔细想清楚你的内容。

问：如果内容可以放在两个分类下，我该怎么办？

答：当内容可以放在两个分类下时，最可能的情况是你没做好分类定义。内容应该只出现在网站的一个地方。想出五六种分类，分类间有足够的差别，不太有互相覆盖内容的情况。如果还是有问题，或许可以用卡片分类法。

问：什么是卡片分类法？

答：好问题。请继续阅读……



组织你的网站时，不要急。导航建立在你的组织上……没人喜欢造成困扰的导航选项。

Jim：我觉得这些分类还可以。这是 Mark 的意见，不是应该直接拿来用吗？

Joe：这不是最好的组织架构，但我觉得用户能找到浏览网站内容的方法。分类标题还是有点模糊，但已经比原始版本改进不少，我不觉得还能修改得更好。再说，我想动手编码了。我们不该把这么多时间都花在帮一个旅游网站想分类这种小事上。

Frank：但这是导航系统的基础！

Joe：什么意思？

Frank：我们的导航系统啊……大多数网站导航不就是为良好的分类加上链接和子页面吗？

Jim：我倒不这么想。

Joe：我们还能做什么？我们已经改过一次分类——或导航，就像我说的，分类没办法再改善了。

Frank：我觉得我们已经太深入过程，而无法抓出可能的问题点。

Jim：你是说，要从草图重来一次吗？

Joe：老兄啊……这样不就回到原点了！

Frank：如果不从头再来，只是以完全不同的方式来做呢？

Jim：例如说？

Frank：我们来建立一个信息架构，而不是一堆分类。

Joe：建立什么？

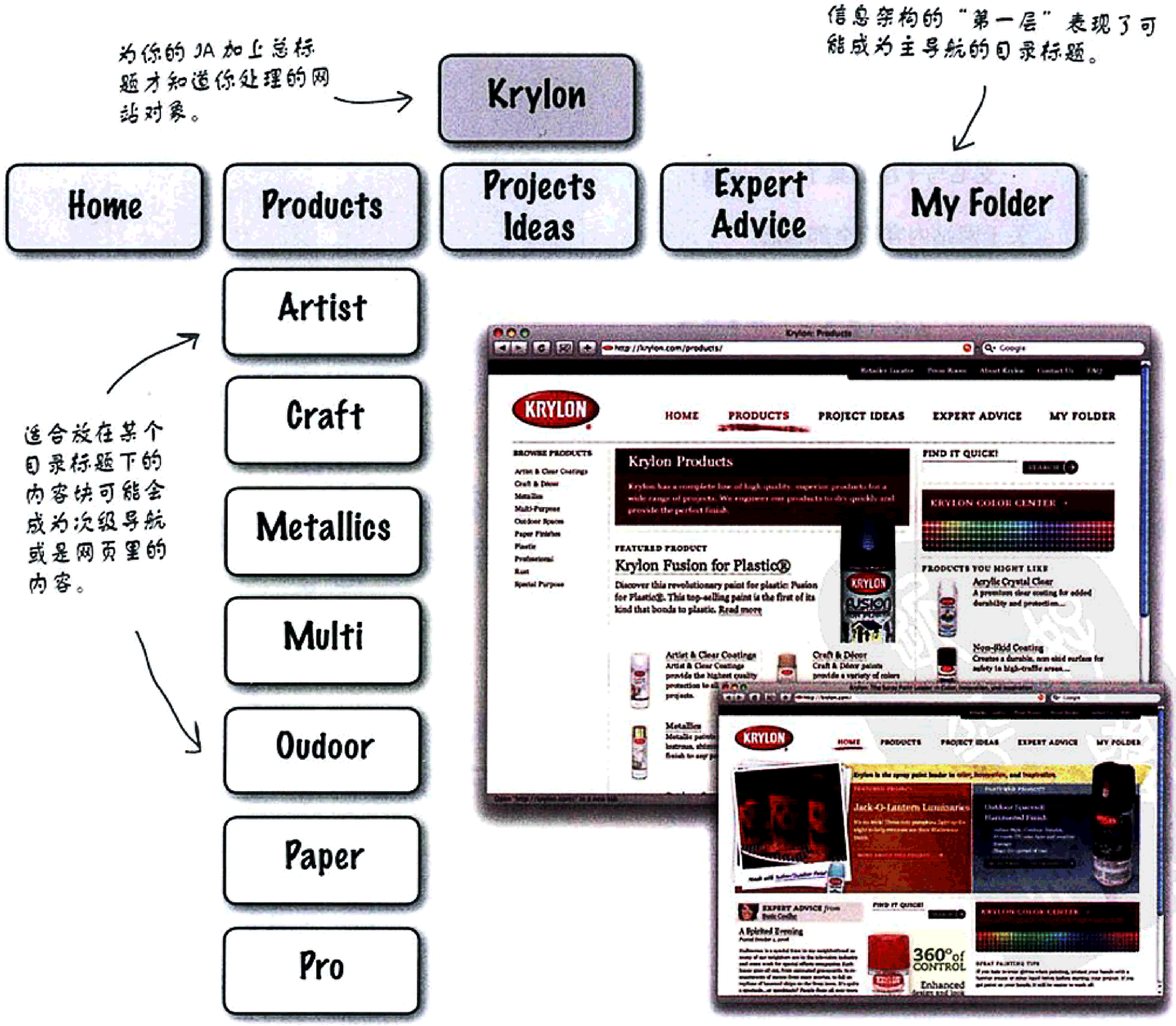
Frank：信息架构。让我解释一下……

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

利用信息架构（IA）维护网站的组织性

信息架构（information architecture，IA）只是一种手段，用于组织已经分成组的内容，而且这些内容的分组对你和你的用户都有意义且合理。思考导航或分类有时会让我们过度涉入网站外观的问题。

信息架构就是要后退一步，真正地着眼于手边的内容……内容如何相互配合？请看 Krylon，一家受欢迎的油漆制造商的部分 IA。



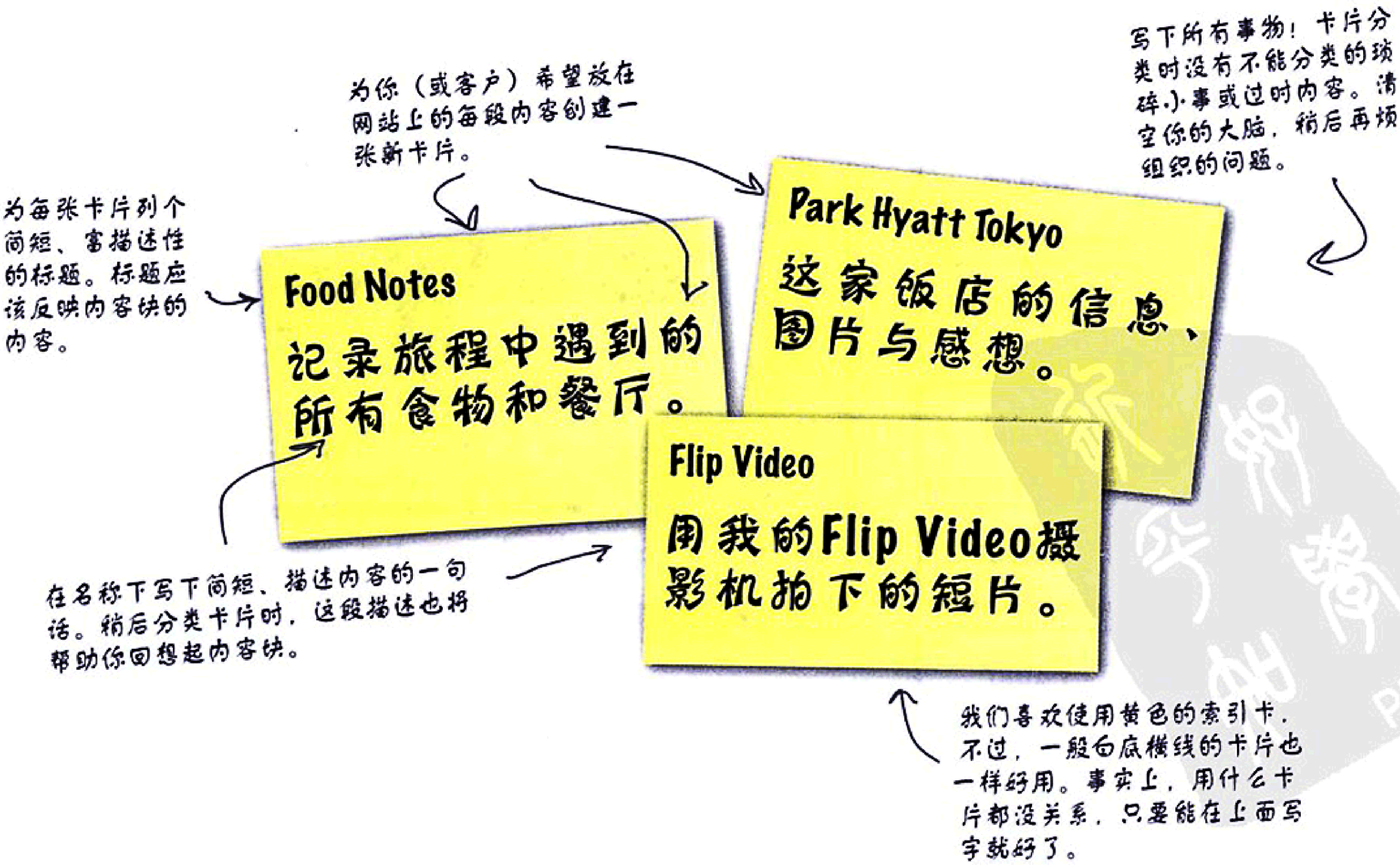
IA——卡片分类法

究竟该如何组织网站信息呢？方法有很多种，最好的一种称为卡片分类法。

卡片分类法（card sorting）是既便宜又简单的网站信息架构方式。它也是个看其他人（甚至可包括潜在用户）如何组织网站信息的好方式。卡片分类法远离了 XHTML 甚至一般意义的万维网，让我们思考组织方式，而不是只有导航系统。

一个成功的卡片分类，需要：

1. 一叠 3x5 的卡片
2. 一支笔与干净的桌子（或地板）
3. 关于网站内容的全部构想



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



卡片分类真情指数

本周访谈：
利用卡片分类组织内容？

Head First：欢迎卡片分类（Card Sort）。你讲了很多关于帮助他人组织信息的事，为什么你会这么成功呢？

卡片分类：首先，我认为自己能帮上忙的主要原因是我让大家写出他们的所有想法——无论好坏。这样就没有想法被遗漏，你也不用试着在最后的紧急关头塞进内容。再者，能够实际移动卡片有助于想象不同的内容画面。

Head First：有实际的东西可以移动真的这么重要吗？听起来好像是微不足道的小事。

卡片分类：一点都不是小事。这或许是卡片分类法最有价值的特色。它不用花时间，就让我们能彻底重新思考内容与导航。再说，你还可以找别人来做分类，比较你们做出的结果。

Head First：哇，我从来没想过这种办法！你通常都会找别人来做分类吗？

卡片分类：大部分时候会。能看到其他人的意见真的很有帮助。通常，找别人分类可以得到你自己不会想到的内容编排方式。

Head First：太棒了。如果可以，我想回头讨论卡片。大家究竟在你的卡片上写了些什么呢？只是随机冒出的想法吗？还是有模板可以参考呢？

卡片分类：这个嘛……我不会说是随机冒出的想法。应该把我的索引卡片想成内容块——你希望在网站上出现的内容。例如说，某人想建立他的个人网站，他的卡片或许包括了“工作”、“爱好”、“生活照”、“假期”等条目。也可能列出更为详细的内容，例如“足球”、“迪士尼乐园照片”、“祖父母”等。

Head First：所以说，卡片可以是很特定的内容，也可以较为笼统？

卡片分类：是的，因为有些卡片的内容可能成为目录标题，有些则可能成为独立的内容块。主要目标是挖出你的头脑中冒出的每个内容构想并写到卡片上。

Head First：现在听起来更合情合理了。我想再问最后一个关于卡片的问题：真的需要写上描述的短语吗？

卡片分类：不见得，但写了描述会更好——尤其是你写出很多卡片的时候。没人想要试图回忆当初写下某个内容块时的用意。这比较与想法跃然纸上的方法有关。

Head First：真是非常好的建议。今天节目的时间也差不多了，感谢 Card Sort 接受我们的访问。

卡片分类：不客气，很高兴有机会上节目讨论。



习题

现在可以根据 Mark 的内容进行卡片分类了。在每张卡片里写下一块信息和（非常）简短的描述。描述尽量精确。写完一张卡片后先放到旁边—— 我们很快会回头处理它们。重复在卡片上写出想法的步骤，直到你把所有关于 Mark 的网站的想法都写出来。我们在右页提供的卡片数量可能不够用，欢迎使用你自己的索引卡片。

Mark 学到了许多日本文化，也为其他打算到这个国家旅游的人编写了一份旅游建议事项。



Mark 买了一张铁路周游券，旅行了日本各地。他参观了东京、广岛、彦根、京都与横滨。

Mark 在旅程中经常想到美食。他带回了菜单，并对品尝过的食物写了不少点评。

Mark 到任何地方都拿出摄影机拍下视频与照片。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/





习题解答

Mark 有许多内容。以下是我们想到的内容块。你想出其他东西了吗？

少了众多照片，旅程就称不上完整。

Landscape Photos

城市、山脉以及日本其他地方的照片。

这部分可以变成博客，或许是个不错的分类标题。

Travel Diary

Mark 在搭乘新干线时写下的日本游记。

Restaurant Menus

Mark 在旅程中四处收集的菜单。

可以这么说，Mark 吃遍整越日本之旅。关于美食的内容，Mark 一定觉得很重要。

Video Clips

Mark 用数码相机拍下的短片。

Activities

记录 Mark 在日本的每一天。

Tokyo

Mark 参观了东京铁塔，还起早去了鱼市场。

Sushi

到目前为止，Mark 最喜欢的食物就是寿司。关于吃寿司的笔记和诀窍。

这是张较为特殊的卡片，但寿司在 Mark 的旅程中是个重要的部分。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

既然Mark这么热爱美食，我们想出了好几个与食物相关的内容块。因而把这个项目拆解得更为仔细。

Food Notes

Mark对一路上所有食物和餐厅的笔记。

关于日本旅行的建议与观察。

Travel

在日本旅行的见闻。火车、飞机、计程车等。

Culture

美国与日本的文化差异。

Bars and Nightlife

小窥东京与京都的酒吧和夜生活。

Learning Japanese

给新旅客的快速日文课。

People Photos

Mark在旅途中遇到的人与朋友的照片。

Hiroshima

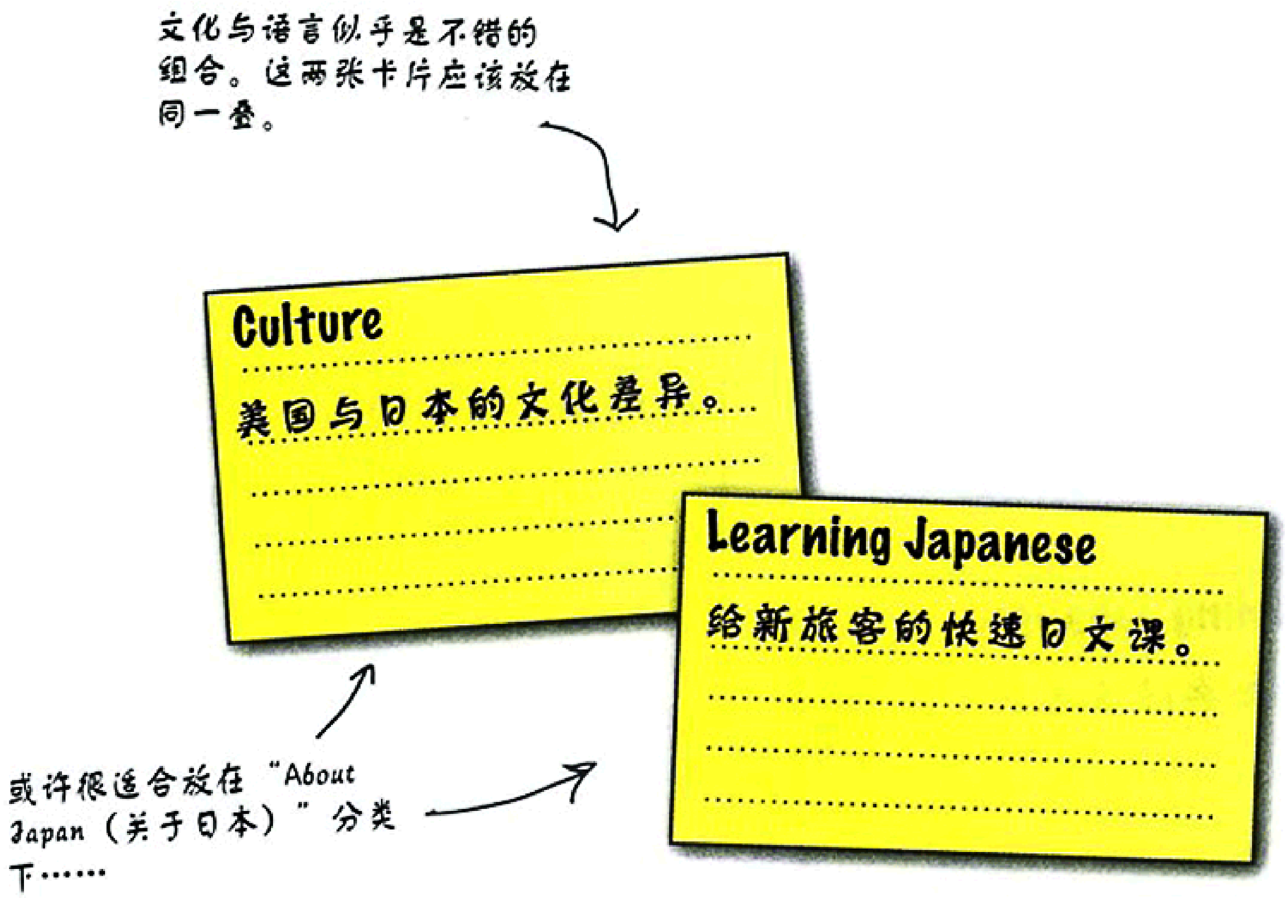
原子弹投弹处之旅。

Mark参观了日本最知名的几个城市。或许可为每个重要城市写一张卡片。

即使你的答案与我们不同，也没关系。我们将在本章后续部分使用这份解答中的卡片，但也欢迎大家使用自己想出的卡片。

把相关的卡片分成一叠

所有想法都填入卡片后，你需要把卡片分组。每组里的卡片应该有明显的关联——而且分组应该有意义。以下是一点提示——**这些分组最后将成为 Mark 的网站里的分区。**





习题

请把前面做出的卡片分成有逻辑的组。如果有无法分类的卡片，没有关系，我们等一下再处理它们。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

为每叠卡片取个简短且具描述性的名称

创建了组分后，你就该为每个组取个名称。名称必须简短且具描述性。这些描述或许将成为主导航的一部分，所以名称务必锁定内容，但又能包含它所描述的内容。

因为你已经花了不少时间研究 Mark 的内容，试着想出与本章稍早（第 76 页）不一样的分类标题。



习题

根据你在前一个习题分出的卡片组，为每叠卡片想出简短、具描述性的标题。你可以使用已经写好的卡片或另外写一张新的卡片用于描述组的名称。请于下列空间写出你想到的新分类。

拍下你的卡片分类结果以及这次组织卡片的方式。稍后可以参考这张照片，把卡片安排成不同的组合方式。

习题解答

在这个习题中，你需要把卡片有条有理地分“叠”组织，然后给每叠卡片一个最能表现其中内容的名称。

我们喜欢使用另一种颜色描述分类。你不用依照我们的方式，但这样有帮助。

Media

Landscape Photos
城市、山脉以及日本其他……的照片。

Video Clips
Mark 用数码相机拍下的短片。

People Photos
Mark 在旅途中遇到的人与朋友的照片。

这些似乎很明显属于“Media”分类。用户会希望在这个分类下找到照片和录像。

Food

Food Notes
Mark 对一路上所有食物和餐厅的笔记。

Restaurant Menus
Mark 在旅程中四处收……的菜单。

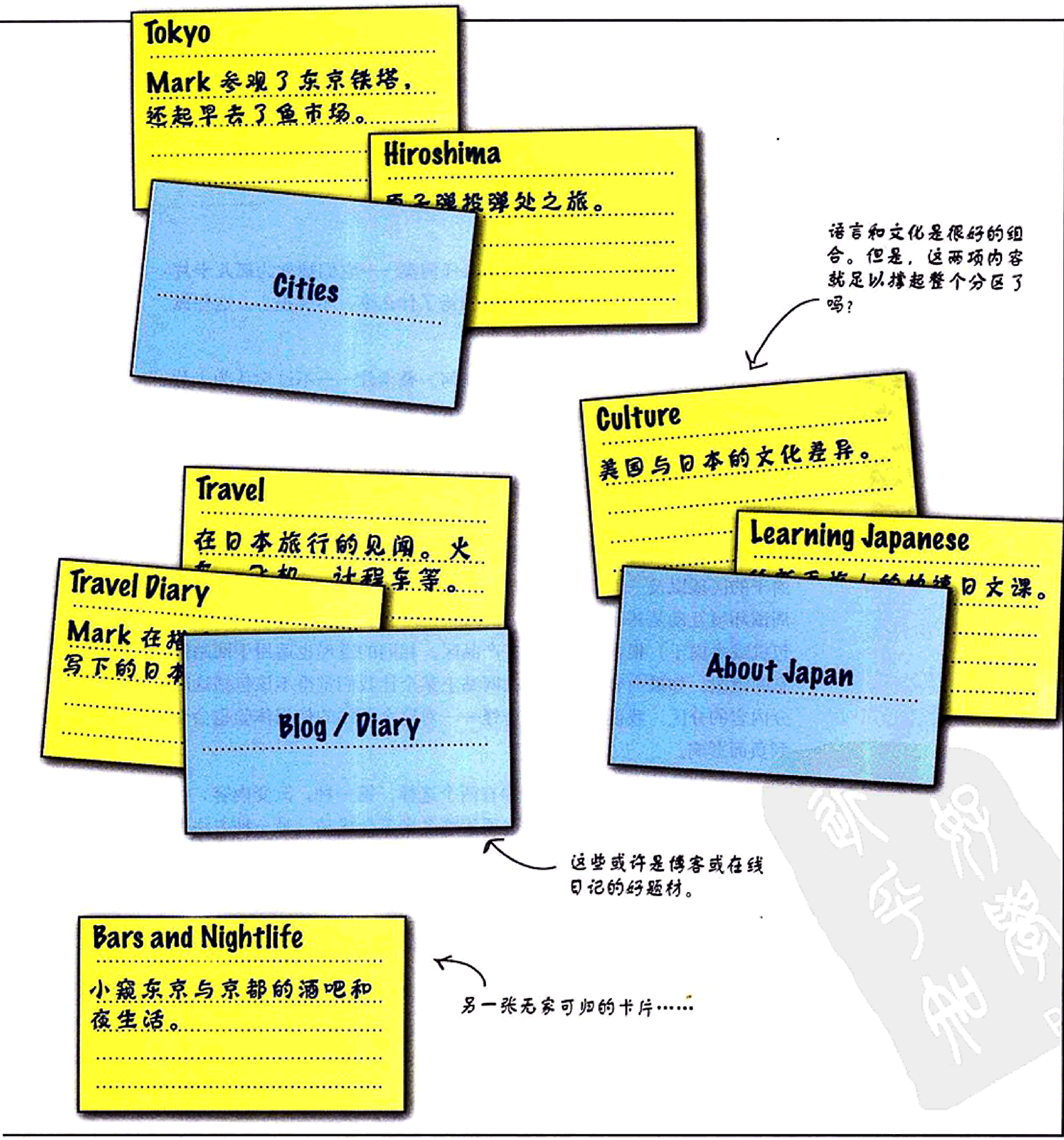
Sushi
Mark 到目前为止最……食物就是寿司。关于吃寿司的笔记和诀窍。

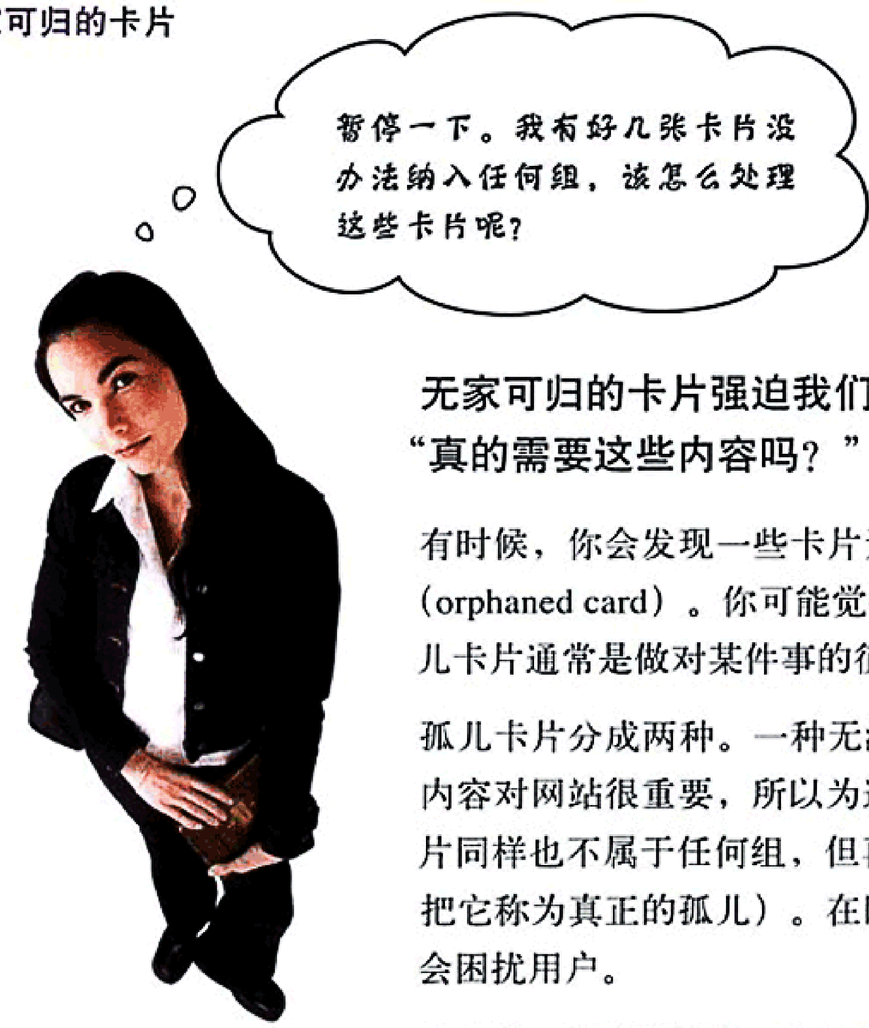
看来我们有不少关于食物的内容哦。这些内容可以成为网站上的有趣分区。

Activities
记录 Mark 在日本的每一天。

这张卡片好像不属于任何分类……等一下再处理它。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/





无家可归的卡片强迫我们自省：“真的需要这些内容吗？”

有时候，你会发现一些卡片无法分入任何类——它们被称为**孤儿卡片**（orphaned card）。你可能觉得自己做错了什么事，不要担心。这些孤儿卡片通常是做对某件事的征兆。

孤儿卡片分成两种。一种无法属于任何一叠卡片——不过你认为卡片内容对网站很重要，所以为这张孤儿卡片创建一个新的组。另一种卡片同样也不属于任何组，但再怎么努力也无法根据它创建新组（姑且把它称为真正的孤儿）。在网站的信息架构里放入无家可归的内容只会困扰用户。

如果说，你家附近食品店的产品区里有一堆烤面包机、一大片陈列牛肉干的区域以及一面墙的除臭剂，去买东西的人一定很困惑。人类与周围环境互动是基于**可预测性**（predicatability）的。除臭剂（或烤面包机或牛肉干）根本不该出现在产品区。相同的道理也适用于网站信息的组织。如果内容随意出现在网站上某个让我们觉得不该包括这部分内容的分区，我们也会觉得奇怪——对这个网站的使用体验也会受到负面影响。

所以，该怎么处理孤儿卡片？你有两个选择。第一种，改变内容，让它能归类到某个组中。然而，这项策略多半不会成功。另一种方法则是接受这个内容不适合网站的事实，然后把它丢掉。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

为什么我们要做分类呢？我认为以用户为中心设计的重点是并非为自己设计，而是为用户设计。



朋友不会在分类时丢下你一个人

到目前为止，你只是孤零零地一个人做着卡片分类。但自己分类并非做事的唯一方式。为什么？有个不错的理由：你并非为自己而设计——你是为了你的受众而设计！既然设计对象不是自己，为什么还要自己做卡片分类呢？

理想中，你要用完全一样的卡片做分类——但分类由他人执行。试着从你的目标市场里挑选一个人。如果无法从目标受众里找到人，请征召其他人帮忙。至少，他们能提供关于网站信息架构的第二种观点。



习题

找个朋友帮忙分类你写出的卡片。给他们简介一下 Mark 的网站（注意，不要影响他们去选择相同的信息架构），然后请他们组织你的卡片。他们的分类方式与你的相同吗？他们做了什么不同的决定呢？请询问原因！最终目标是为 Mark 的网站产生信息架构，且信息架构不仅满足网站（与 Mark）的需要，还能满足用户的需要。请至少写下三件你从朋友的网站分类方式中学到的事。

....

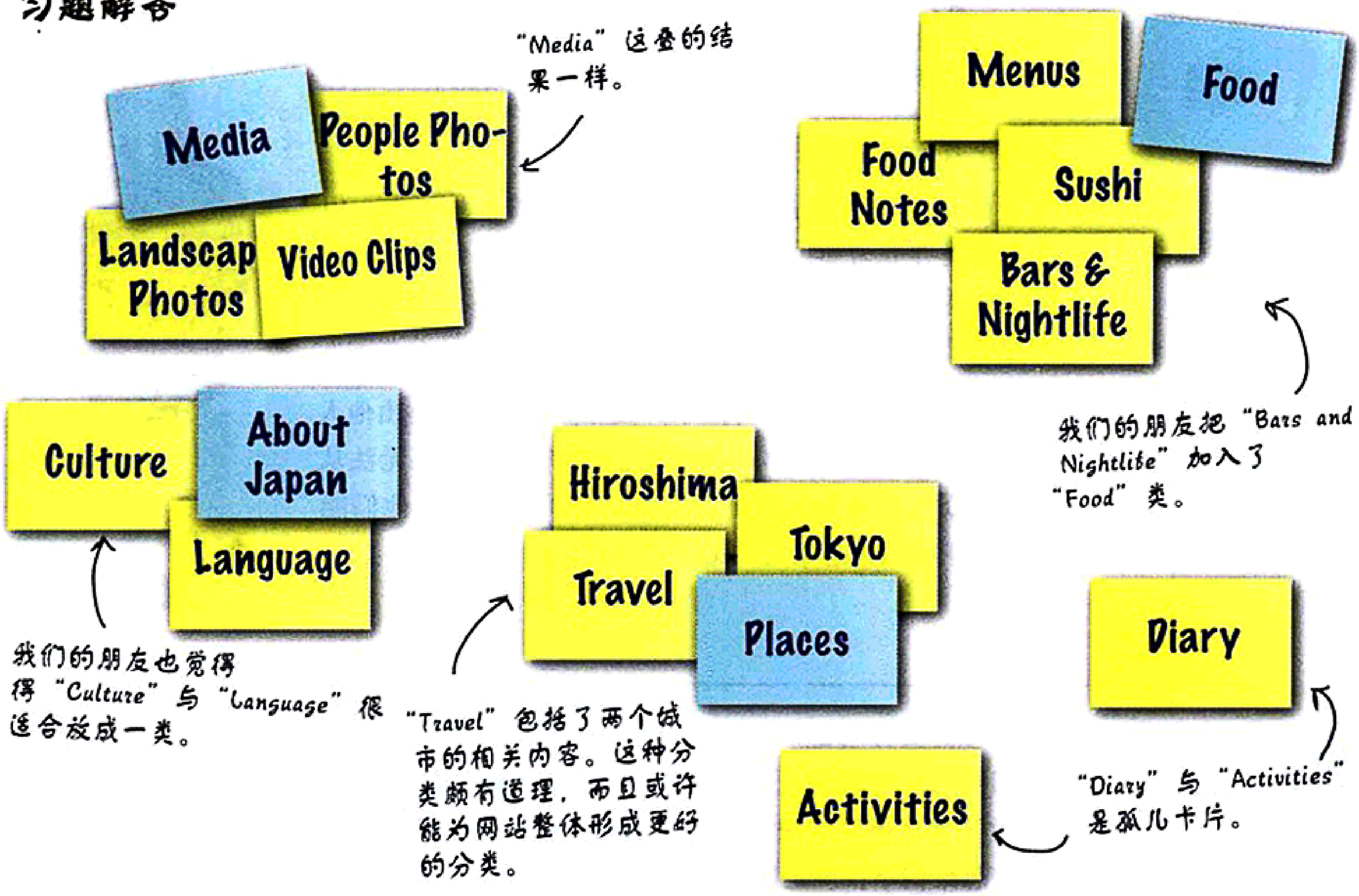
....

....

再拿出你的相机吧！你现在应该有两张完全不同的网站组织照片了。

习题解答

看看我们的朋友如何帮 Mark 的网站做卡片分类：



何种卡片分类才正确？

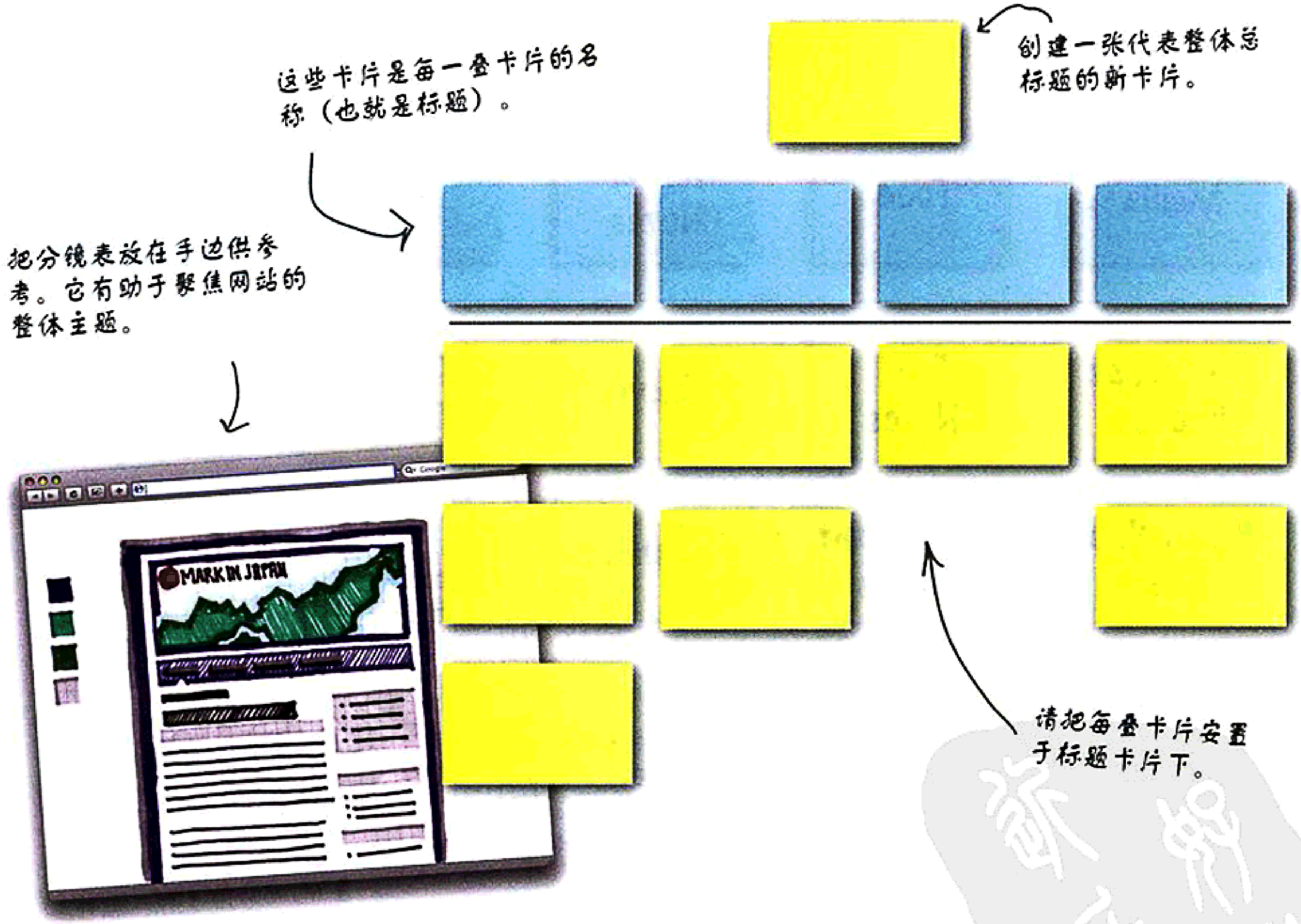
取得第二种卡片分类结果非常重要，而且通常形成我们一开始没想到的组织结构。但我们该怎么知道哪一种分类方式更好或是哪一种方式应给予更多比重？这些问题就要视情况而定了。如果五个朋友都排列出相似的卡片分类方式——这样极有可能就是组织网站的最佳方式了。

不过，你才是网站设计者。有时候，你只需要参考他人的意见来调整原本的分类结果。请在完成分类时，确定你满意网站组织的方式。毕竟，你（和 Mark！）将与这个组织方式天长地久地相处下去。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

把卡片排列成网站的层次

对卡片分类的结果与标题感到满意后，你需要定下一些网站结构。把卡片排列成网站地图的样子。拿起剩下的3x5卡片，写下刚才想出的组名称，再把卡片铺在桌子上。然后，把每张“内容”卡片排列在适当的“分区”卡片下。

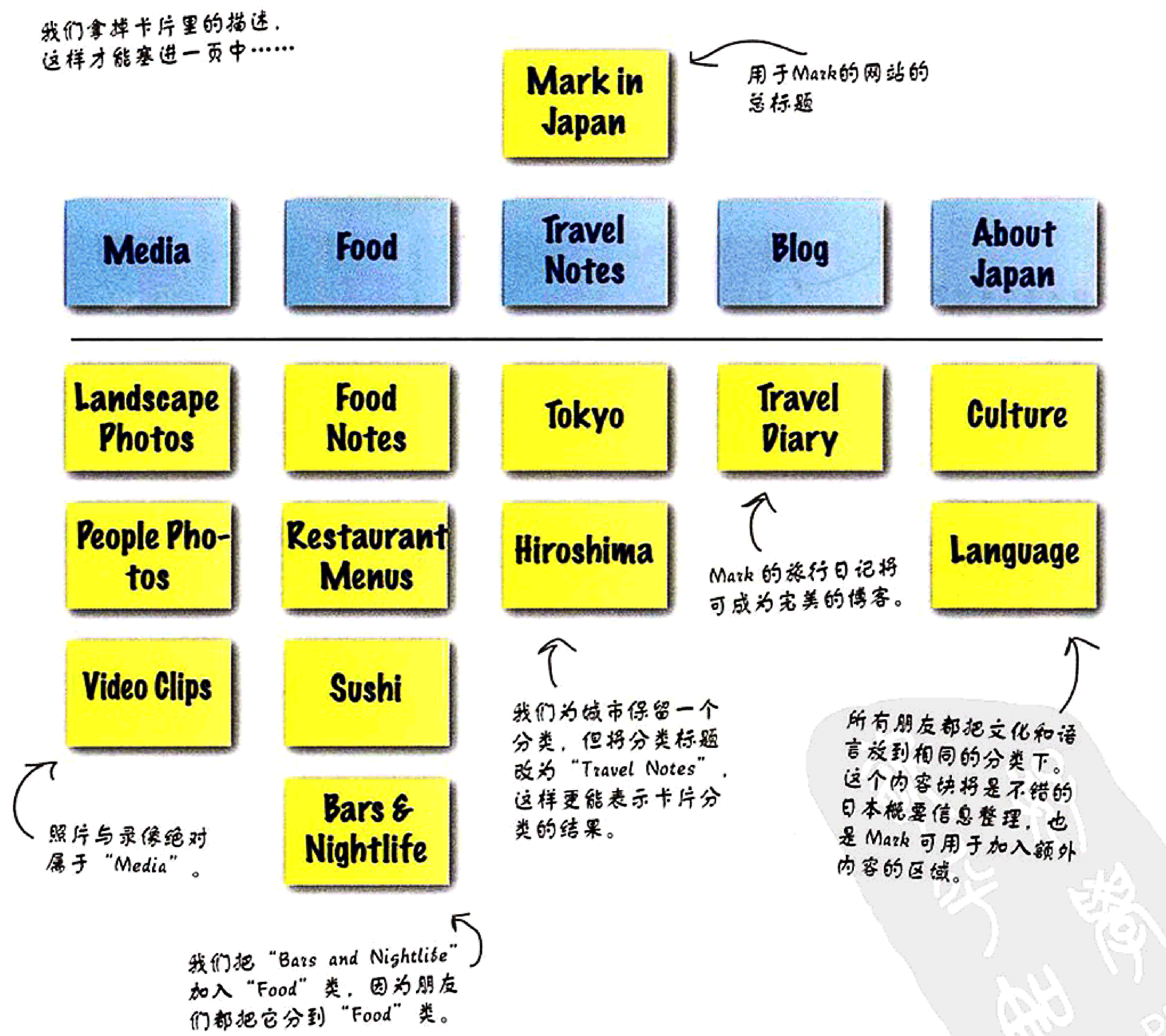


习题

做了几轮卡片分类与请朋友帮忙分类的循环后，请把你的卡片排列成 IA 图并拍下另一张照片。

习题解答

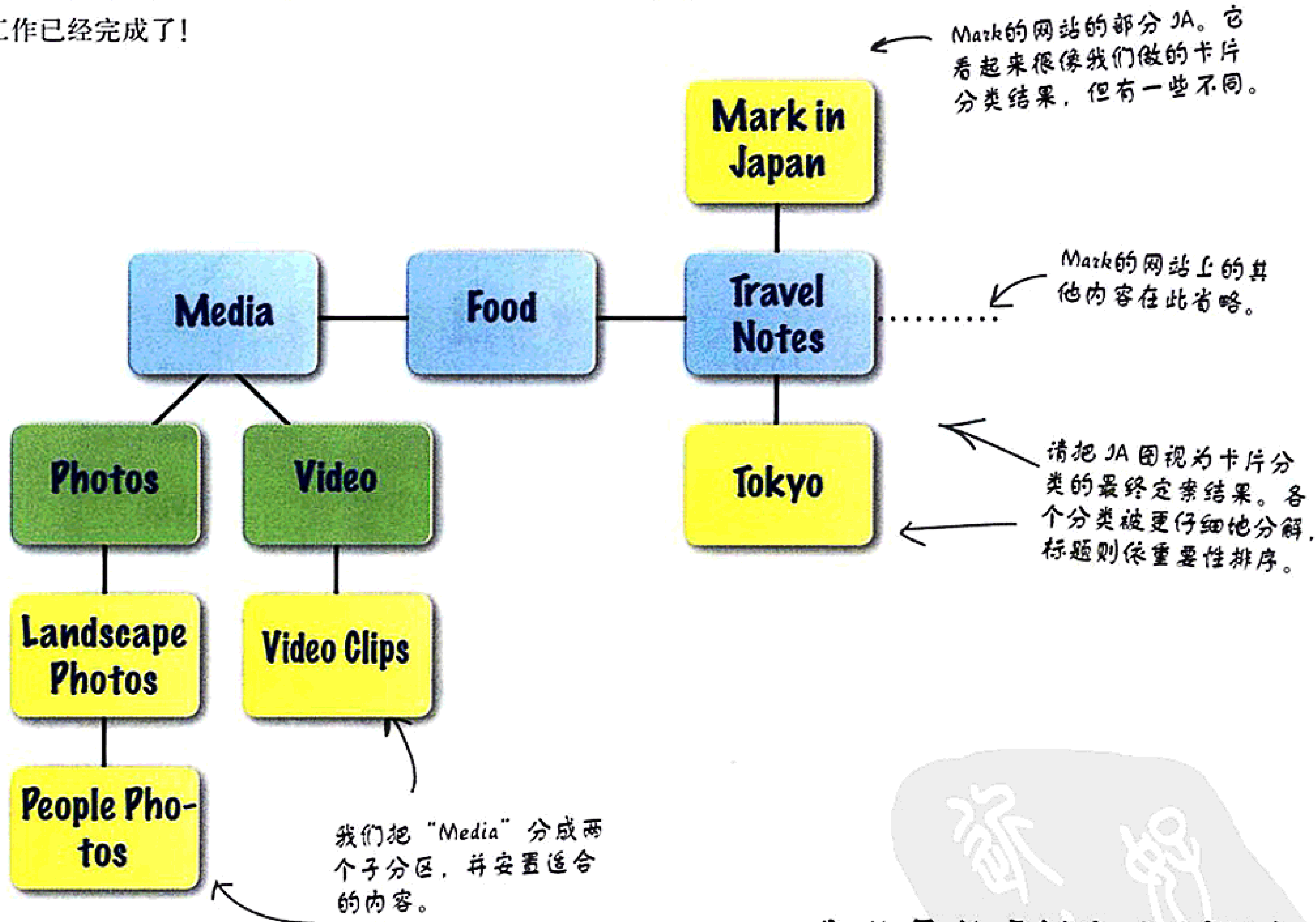
考虑过朋友做的卡片分类以及重新思考原本的卡片分类后，我们得出如下的分类布局：



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

IA图只是画在纸上的卡片分类

IA图看起来非常像我们在前面的练习中在“桌面上”创建出（与拍下来）的网站地图，但它有更多的含义。IA图不仅仅能显示网站内容的组织，还可以显示内容分区与子分区的层次关系。好消息是，因为我们已经花时间做了几次卡片分类，这个阶段的大多数工作已经完成了！





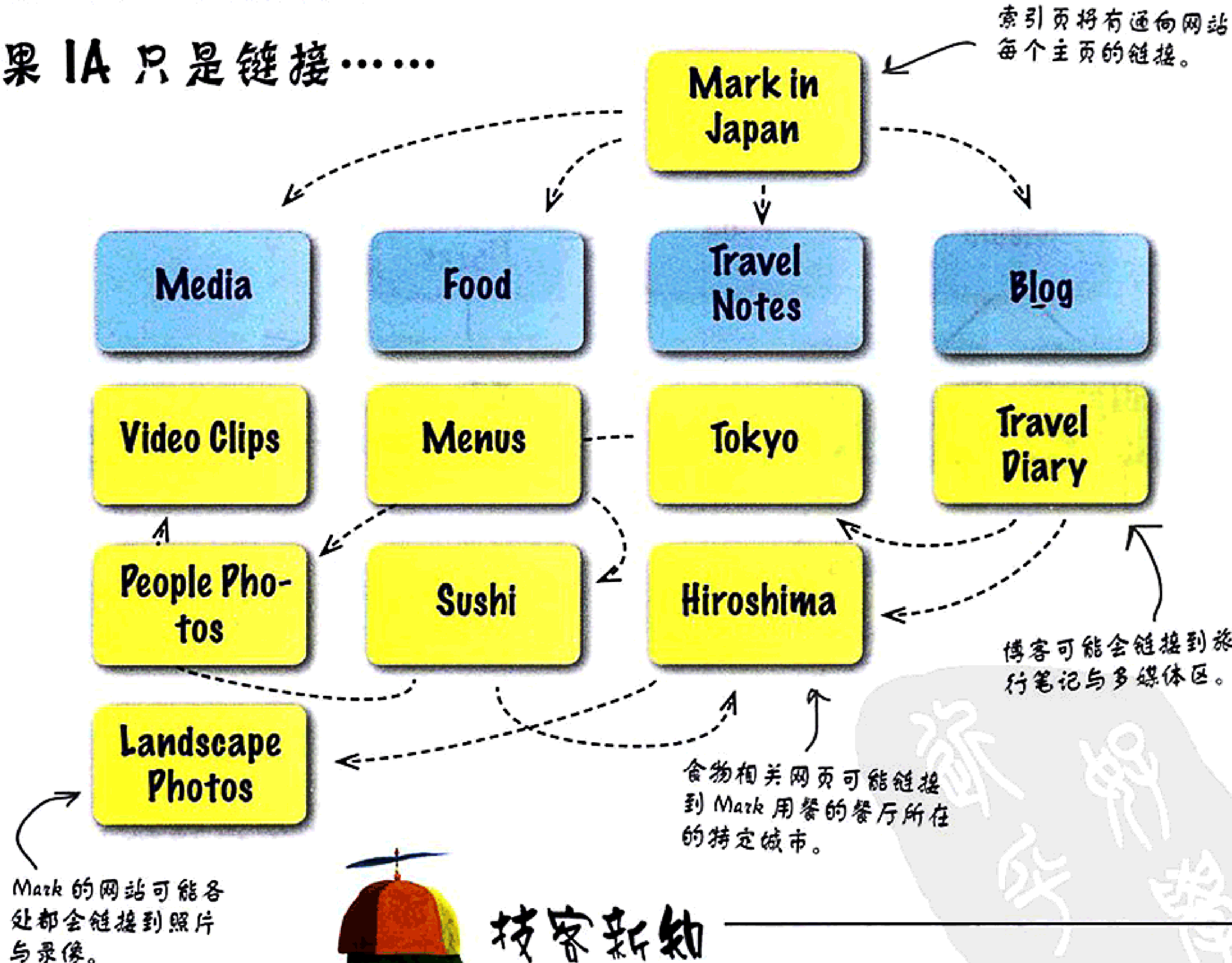
制作最终定稿的IA图时，请务必依照重要性来排列标题的顺序。最重要的项目应该出现在IA图中较高的地方。

IA 图并非只是网页间的链接

IA 图的重点不是链接——重点在于内容分区与子分区间的层次关系。如果你试着创建一份呈现分区间链接情况的图，你将会得到毫无用处、看起来像面条一样混乱、无法提供任何关于网站内容间的重要层次关系的信息。

这么想吧……大多数网站上到处都有链接，链接穿越了内容分类与网站分区。直接画出来，也将是一个乱七八糟的 IA！

如果 IA 只是链接……



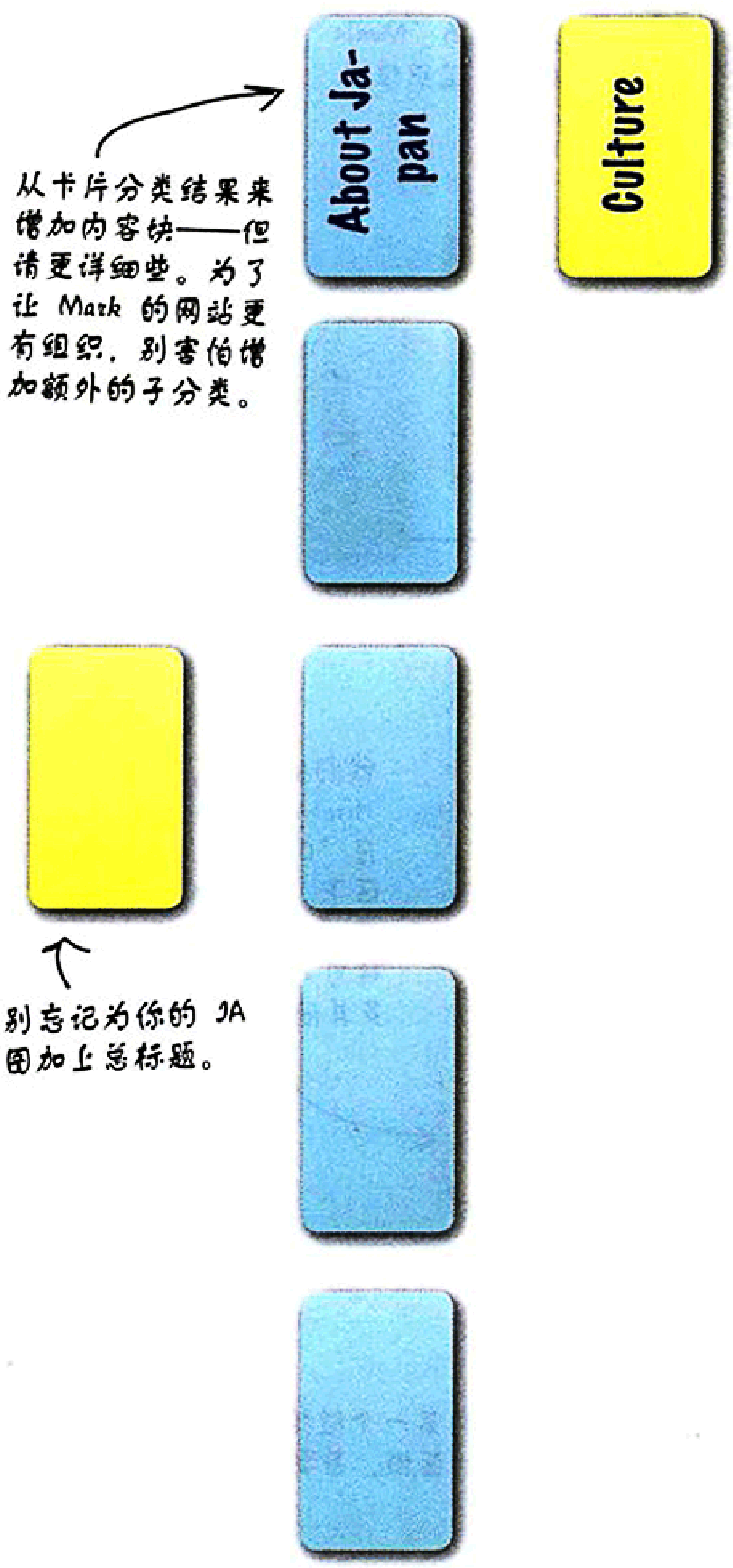
技客新知

有许多流程图可以帮助我们创建看起来整洁专业的 IA 图。对 Windows 用户而言，**Visio** 是不错的选择（虽然价格偏贵）。对 Mac 用户而言，**OmniGraffle** 则是很好的选择。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

习题

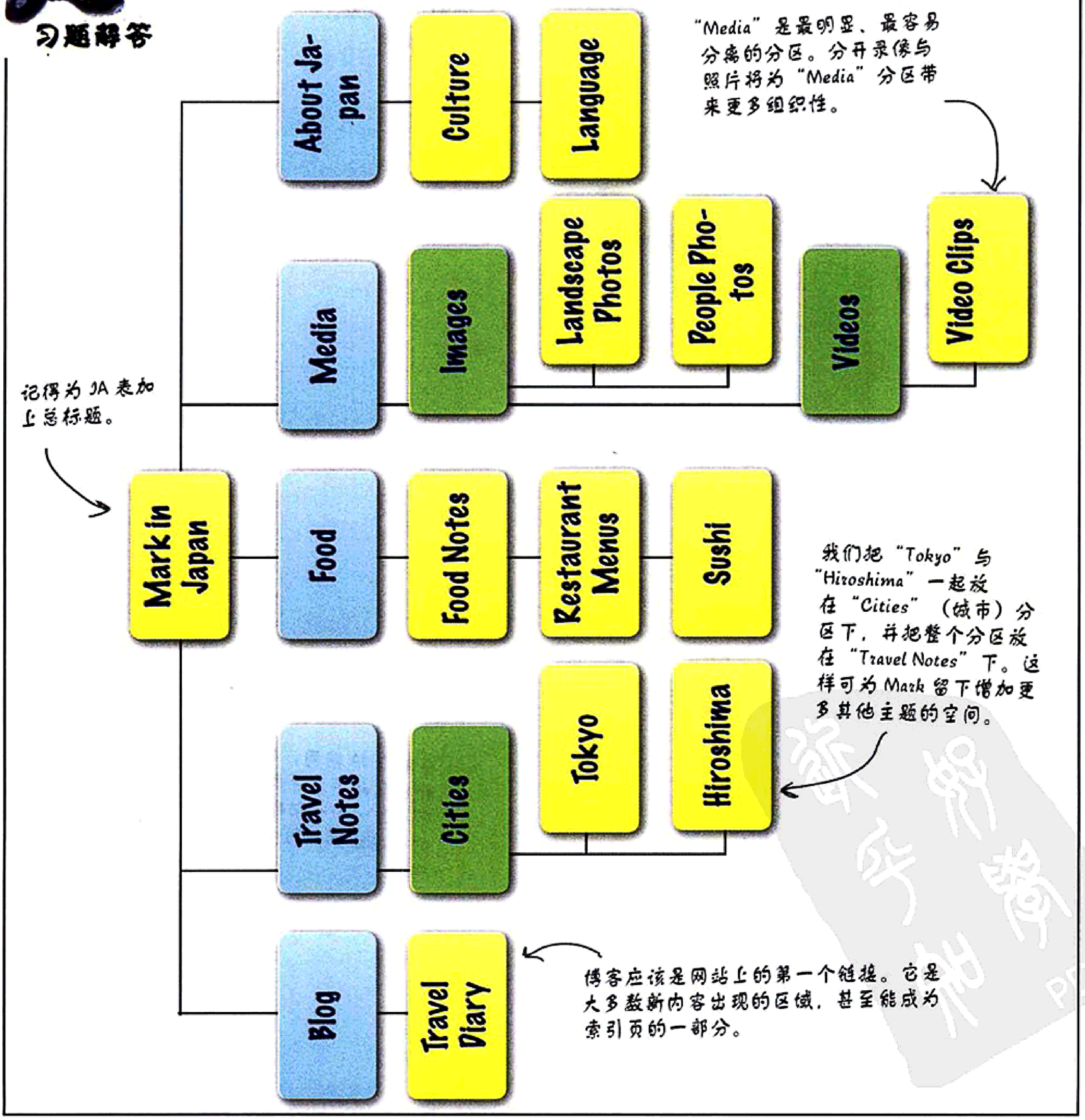
基于你的卡片分类结果，请为 Mark 的网站建立一个 IA 图。记住，此处并非呈现网页间的链接，而是在表示内容分区与子分区间的层次关系。



在制作 IA 期间，有时候你会稍微变动卡片分类的结果。没有关系……一切都是为了良好的网站组织，别怕改变原始的构想。

习题解答

你的工作是根据卡片分类结果建立一张 IA 图。以下是我们的结果：



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

没有蠢问题

问：只是为了导航分类，真的要做这么多工作吗？

答：如果你想做出正确成果的话，对，就要做这么多工作。内容和导航的设计需要某种程度的思考。设计仓促的IA对网站的成功可能具有致命的影响。即使是简短、快速版的卡片分类与IA图，结果还是可能比什么都没做好。

问：如果我想直接跳到IA而不想做卡片分类呢？

答：有总比没有好，但你将无法筛选和审核内容。卡片分类的重要性在于它能协助你排除不重要的内容，并让你思考内容块如何彼此关联。IA图可以帮助做到这些，但没办法像卡片分类一样仔细。

问：如果IA图不负责呈现网页链接，那由谁负责？

答：大多数时候，网站地图是呈现网站上可用链接的最好方式。这个方式的问题在于网站地图需等到网站完成后才能制作。在前期制作期间，你应该聚焦于内容的组织而不是链接的建立。链接的工作将于开始建立网页后出现。

问：所有网站都要经过与本章相同的过程吗？

答：实际上，大多数网站可能都没有这样做——所以网络中才有那么多难以使用的网站。在绝大多数的情况中，IA与内容组织是设计后才思考的问题，因而造成难以使用的网站以及很难找到内容。跳过前期制作只会带来沮丧失望的用户与日渐减少的点击率（hit）。

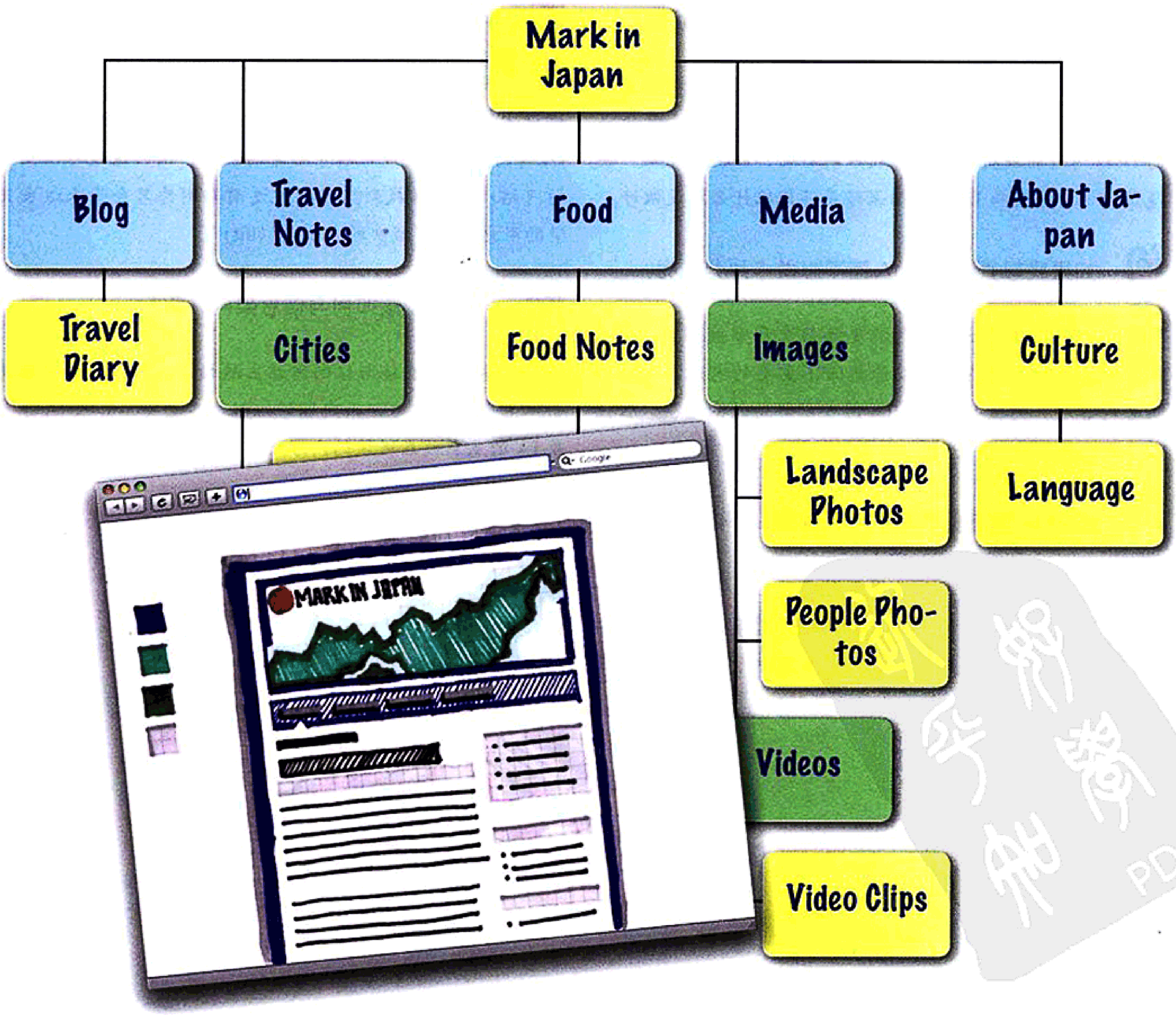
问：网站主题该如何与信息架构关联？

答：IA其实直接与你的网站主题相关联。网站的内容是整体主题的驱动力，而内容的组织相当重要。如果IA很差或IA的焦点放在错误的内容上，不仅仅会让用户困惑，我们也无法想出主题。

从前期制作移向实际制作

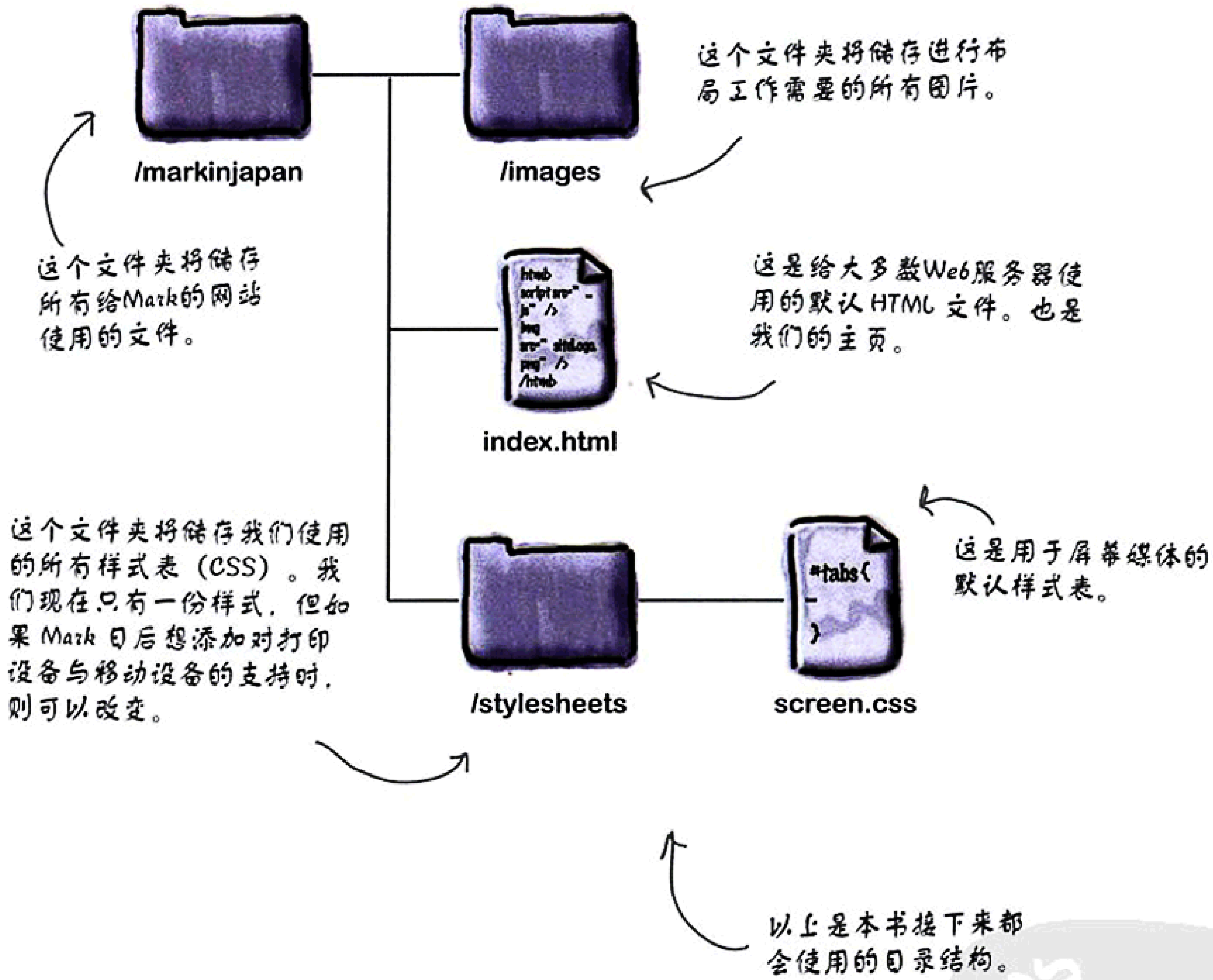
这么多准备 IA 与卡片分类的工作却只用在导航系统上，似乎有点小题大作。不过，Mark 将万分敬爱你，尤其在他的用户能轻松于网站里移动并毫无问题地找到想要的内容后。

我们现在有了组织良好的 IA、一份 Mark 同意的分镜表，还有网站目标的清楚方向。让我们开始打造一些标记与样式！



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

建立Mark的网站的结构



先创建 index.html……

使用 Strict XHTML 表示你不会想在标记中偷偷使用 <center> 与 <font> 这类样式标记。你会很好地分离内容与样式。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
      "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>Mark in Japan</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
  <link rel="stylesheet" href="stylesheets/screen.css" type="text/css" media="screen" />
</head>
<body>
<div id="wrap">
  <div id="header">
    <h1>Mark in Japan</h1>
  </div>
  <div id="nav">
    <ul>
      <li><a class="active" title="Home" href="#">Home</a></li>
      <li><a title="Travel Notes" href="#">Travel Notes</a></li>
      <li><a title="Food from Japan" href="#">Food</a></li>
      <li><a title="Photos and Videos" href="#">Media</a></li>
      <li><a title="About Japan" href="#">About Japan</a></li>
    </ul>
  </div>
  <div id="content">
    <h2>Blog Header</h2>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Pellentesque quis
       nisl eget est viverra placerat. Nam tincidunt ligula id turpis. Duis nunc.
       Nullam imperdiet quam ut magna.</p>
  </div>
  <div id="sidebar">
    <h3>Sidebar Header</h3>
    <ul>
      <li>Fusce diam. Pellentesque bibendum. Nulla viverra vestibulum justo.
          Pellentesque pulvinar sapien.</li>
      <li>Cras vestibulum elit id nibh hendrerit eleifend. Pellentesque id ante.
          Sed volutpat blandit mi.</li>
    </ul>
  </div>
  <div id="footer">
    <p>Copyright &copy; Mark in Japan, all rights reserved.</p>
  </div>
</div>
</body>
</html>
```

命名为“wrap”的 <div> 是所有内容的容器，可让我们把网页移到浏览器窗口的中间。

导航区只是一个使用我们在前期制作中想出的标题的无序列表。

目前，暂时用假文本填入内容与侧栏区 <div>。

我们在侧栏区使用另一份无序列表来帮助组织内容。

页脚区给我们放置更多链接与版权声明的地方。请注意，页脚仍然在主要的“wrap” <div> 里。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

……再创建screen.css

```
/* screen.css */
body {
	margin: 0;
	padding: 0;
	background: #026dc0 url('../images/bg.gif') repeat-x top;
	font-family: Helvetica, sans-serif;
	line-height: 1.4em;
}
h1, h2, h3, p, ul, li {
	margin: 0;
	padding: 0;
}
p, h2, h3 {
	margin: 0 0 10px 0;
}
ul {
	list-style-type: none;
}
#wrap {
	margin: 0 auto;
	margin-top: 40px;
	margin-bottom: 40px;
	padding: 10px;
	width: 780px;
	background: #fff;
	border: 10px solid #044375;
}
#header {
	background: url('../images/island _ header.jpg') no-repeat;
	height: 250px;
}
#header h1 {
	padding: 30px 0 30px 30px;
	color: #fff;
	background: url('../images/dot.png') no-repeat 10px 50%;
	font-weight: normal;
	letter-spacing: -1px;
}
```

这个背景图片尺寸为宽1px、高450px，图片于网页的x轴重复，呈现出美丽的渐变效果。

你可以在一条规则中声明多个共享相同属性的元素。

"wrap" <div>的主要样式里包括10px宽的边框、设定为"0 auto"的边界，可把网页放在浏览器的中央。

"header" <div>里的标题的背景，我们使用CSS移动文本的位置，并把红色的圆点设定为它的背景。

→ 下页待续……

继续创建screen.css……

```
#nav {
      margin: 10px 0 0 0;
      padding: 10px;
      background: #044375;
      border-top: 5px solid #033761;
}
#nav ul li {
      display: inline;
      margin: 0 10px 0 10px;
}
#nav a {
      color: #fff;
      text-decoration: none;
}
#content {
      margin: 10px 0 0 0;
      padding: 10px;
      float: left;
      width: 505px;
}
#sidebar {
      margin: 10px 0 0 0;
      padding: 10px;
      float: right;
      width: 225px;
}
#sidebar ul {
      margin: 0 0 40px 0;
}
#sidebar h3 {
      padding: 5px;
      background: #eee;
      border-bottom: 2px solid #ddd;
      font-weight: normal;
}
#footer {
      clear: both;
      padding: 10px;
      background: #eee;
      border-bottom: 2px solid #ddd;
}
```

我们的导航系统只是一个无序列表，呈现为内嵌形式而不是块形式。"display: inline"改变了这项属性。

对于链接元素，你必须另行设定它们的色彩。链接不会从父级的 <div> 或其他元素取得色彩设定。

内容与侧栏分别向左浮动和向右浮动，内容元素为 2/3 宽度，侧栏元素为 1/3 宽度。

确定你清除（clear）了页脚，这样它才会呈现在内容与侧栏的 <div> 元素下。

Fun 轻松

别担心，这些代码都能从 Head First 的网站下载。

实际上，你应该下载整个网站。我们也提供了所有图片，让你的设计与书本上的图片一样棒。你也能看到 Mark 的网站，并与你做出的版本相比较，请至：

www.headfirstlabs.com/books/hfwd

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

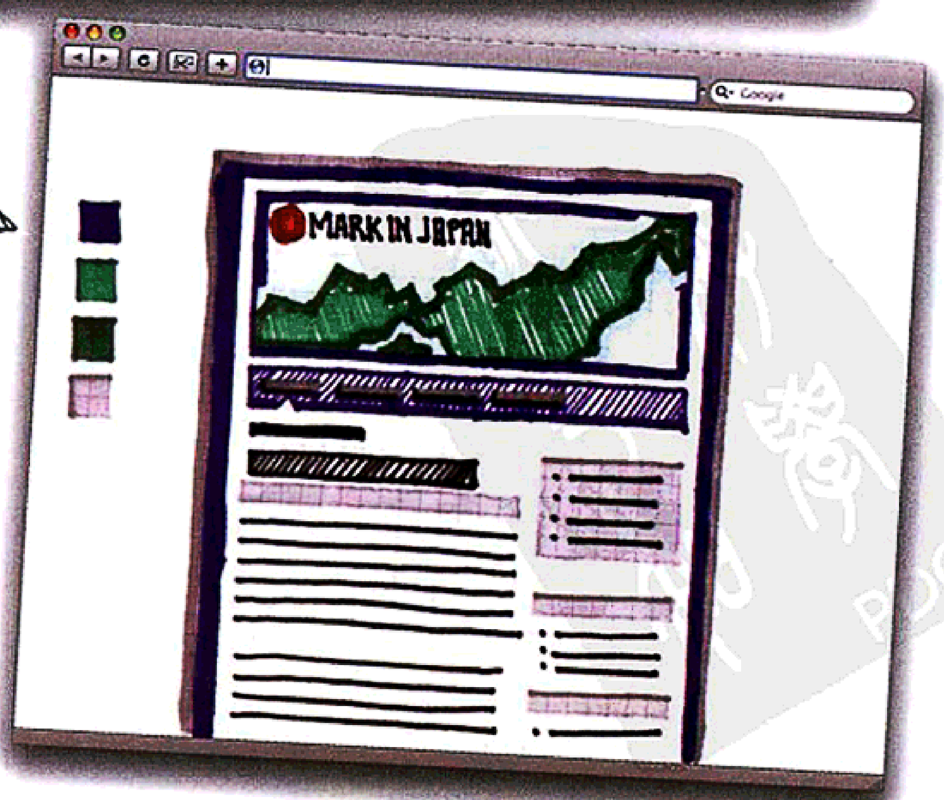
网站看起来很棒，而且有个合理的JA，不会在将来造成问题。



太棒了！我迫不急待要把内容放上去，看网站流量动起来了！谢谢大家！



这个网站看起来很像Mark同意的分镜表，所以我们继续使用这组布局与配色方案，没问题的。



从前期制作到实际制作：完整流程

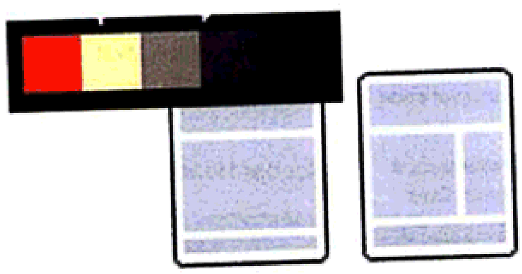
❶ 收集所有内容。



❷ 头脑风暴，想出主题与视觉隐喻。



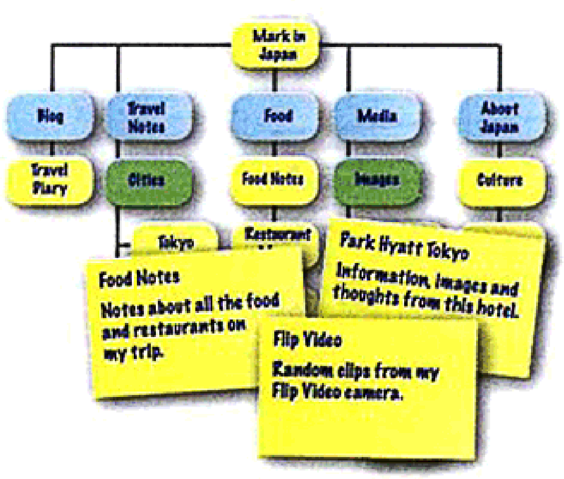
❸ 开发视觉隐喻并思考布局。



❹ 建立分镜表（纸上作业）。



❺ 进行卡片分类并创建 IA 图。



❻ 为内容加上标记，并以CSS制作样式。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



你的Web设计工具箱

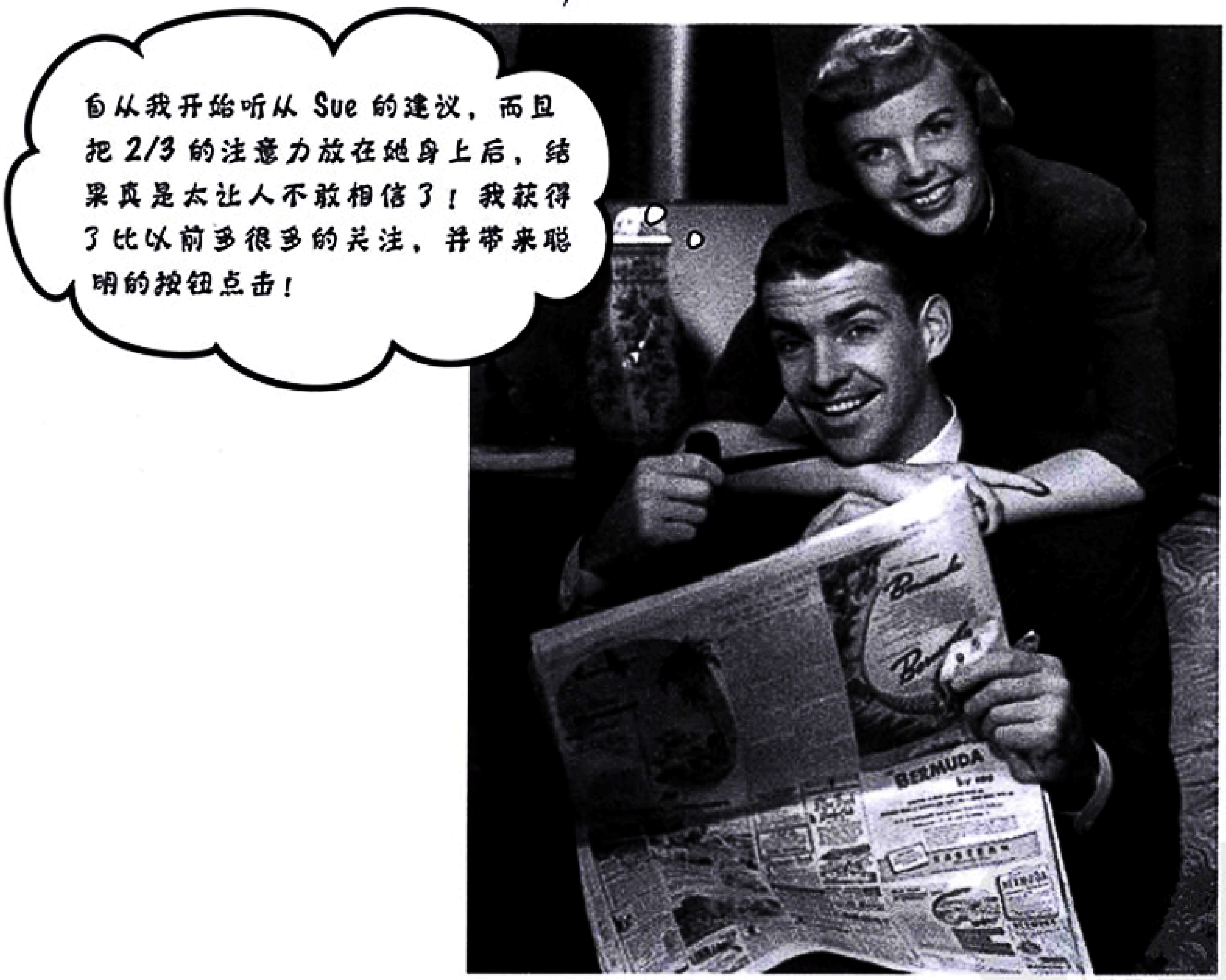
你已经收获了第 3 章，现在你的工具箱里多了卡片分类、IA 图、信息组织等工具。接下来呢？我们将深入讨论“你的受众设计网站”……以及如何构成优美的网站。

复习要点

- 网站的重点在于传播信息——如果信息的组织方式不佳，你的用户将转身离去，而且不再回头。
- 网站的信息组织对网站导航与可用性具有直接影响。
- 卡片分类是个便宜又简单、可为网站内容套上信息架构的技巧。
- 别依赖你自己对网站信息的分类结果——你不是为了自己设计网站，而是为了网站的受众而设计。
- 卡片分类通常会产生孤儿卡片——它是部分网站内容需要重新思考或整个丢弃的清楚征兆。
- 信息架构（Information Architecture，IA）图展示网站信息分区与子分区间的层次关系。
- 信息架构图（IA 图）并非设计于呈现网页间的链接。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

遵循黄金法则



如果当个好的倾听者，而且随身携带计算器的话……总会有回报的。我们已经多次提到以用户为中心的设计，但现在才是真的考验你的倾听技巧。本章，你将收到用户的反馈意见并建立一个符合用户需求的网站。**从浏览器到屏幕实际使用面积**，都是为了把用户真正需要的东西带给他们。不仅如此，你还将学到**三分法的秘密**。你会发现简单地按几下计算器、标尺以及利用一些网格，就可把一个望之生厌的网页变成优美的事物。

设计是为受众服务

网站的**设计**（design）与**布局**（layout）是用户查看与体验你的网站内容时的镜头。如果你的布局让人困惑，你的用户就会有糟糕的体验。然而，如果你开发的设计与布局既保持了功能性又能兼顾美感，用户将不仅仅会在你的网站上逗留，他们还会再度光临。

想制作用户喜欢的设计，第一步就是真正地了解用户。如果不知道用户是谁（以及能够触动他们的事物），实在很难产生符合用户需求的设计。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

谁是网站的受众（audience）？看看下面的两个网站，请写下它们的特定受众。



在线看看这些网站，并判断他们的受众。



磨笔上阵 解答

看看这些网站的可能受众。

高端美食摄影，把餐点转换为模型，并呈现了这个网站对所有食物的热情。



有深度的美食报道，让Delicious-Days 不只是个提供食谱的网站。

Delicious Days 的受众是一群看重烹饪、不仅仅把烹饪当成日常任务的人。这些人或许该称为“美食家”，或者说他们把食物视为一种艺术。

Walmart使用非常普遍的版面置中的两栏设计，看起来似乎想取悦大多数受众。



Walmart 的目标受众无法一眼判断。它们的网站具有一般性，而且很可能设计为取悦相当多的人群。

侧栏放置了网站上所有产品类型的超链接——不只独惠某一组特定产品。没错，它是为了所有大众而设计。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

最新任务：RPM Records

你生活的地方有家唱片行——RPM Records，他们决定重新整顿1998年创建的可怕的旧网站。他们不仅想让网站跟上时代，还想要一些真正满足客户需求的东西。更重要的是，他们赞助了一个即将举行的前卫音乐节，如果音乐节开始时还在使用旧的网站，他们会出丑的。

你将要重新设计RPM Music网站，让它看起来很棒，而且要确保目前的用户能在新网站里轻松地游走。

事情非常紧急！新网站必须很快完成，而且要看起来很棒！

The RPM Music Store，于1998年。



RPM的老板与创办人。

动动脑

该如何设计一个看起来很棒又能符合RPM现有客户需求的网站呢？

以角色瞄准RPM Music的受众

为一群特定的受众设计时，你必须知道他们的喜好以及他们使用网站的方式。但我们不太可能一次面对数百名用户，更别说处理成千上万甚至是以百万来计算的用户了！

这里就是**角色**（persona）登场的地方。角色是代表所有受众的单一用户——一个虚构的用户，具有你的目标市场群身上最显著的特征。这里的特征应该与网站体验的影响和浏览习惯有关，如受众习惯使用的浏览器或是他们每周上网的时间。

为角色取个名字——有助于角色标识（以及引用）。

角色的详细信息有助于了解每个用户与特定网站互动的情形。



姓名：Ann

年龄：28

网络连接：DSL

每周闲暇上网时间：15 小时

常用浏览器：Firefox

操作系统：Windows XP

屏幕分辨率：800x600

职业：学生

详细信息：Ann 觉得自己在科技方面很有悟性。她在社交网络与网络社区中相当活跃。她也经常利用网络购物。她主要使用笔记本电脑（型号有点旧，但现在只能负担得起这种价格），那也是她上网浏览的唯一工具。

为角色加上图像。面孔与故事的联系有助于强化用户的特征。

角色最重要的部分是他们的详细信息。赋予虚拟用户一个背景故事与个人特征。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

你把这种东西叫做网站设计？凭空捏造一个人物，然后幻想他/她有什么嗜好？认真一点好不好！



你的角色应该根据真实资料而拟定。

用于建立角色的所有资料究竟从何而来？这个嘛……资料来自许多地方。技术资料（例如操作系统与浏览器）可能来自服务器的统计报表。若是用户的在线行为信息，则可能直接来自用户本身——利用问卷或焦点小组等研究工具而得到。重点是：建立角色时，并非凭空捏造人物的个性。

让我们看一些关于RPM用户的资料，可利用这些资料为新的RPM网站建立精准的代表人物。RPM老板提供了一些旧调查资料，供你工作时参考：

RPM Music 用户的信息：

年龄

18 - 24 32%
25 - 34 30%
35 - 44 22%
45 - 54 12%
55 - 64 4%

年龄与性别提供了建立角色的基础。

性别

Male 65%
Female 35%

操作系统

Windows XP 75%
Windows Vista 10%
Mac OS X 13%
Other 2%

浏览器

Internet Explorer 65%
Firefox 22%
Safari 10%
Other 3%

关于技术和RPM用户的浏览习惯等所有其他资料能帮助我们创造一个更周到、更精准的角色。

音乐喜好

Blues 5%
Classical 1%
Country 15%
Electronic 3%
Hip Hop/Rap 25%
Jazz 4%
Pop 30%
Rock 20%

音乐喜好可以告诉我们受众喜欢听什么，并协助我们决定网站的主题、外观与感觉，因为这个网站与音乐相关联。

屏幕分辨率

800x600 43%
1024x768 42%
Higher 10%
Don't know 5%

网络连接

Dialup 12%
DSL 55%
Cable 27%
T1 or higher 6%

这些统计数据来自旧的客户调查资料以及RPM网站服务器的日志记录。



习题

根据 RPM Music的用户数据，为 RPM Music Store 的重新设计创造两个不同的角色。第一个角色，使用每项数据下最多的值。第二个角色，使用第二多的值。

姓名：..................................

年龄：..................................

网络连接：..................................

音乐喜好：..................................

常用浏览器：..................................

操作系统：..................................

屏幕分辨率：..................................

职业：..................................

详细信息：..................................

....

....

....

....

记得加上图片。贴上采用 Creative Commons（知识共享）授权、可以到处张贴的图片或是你觉得符合角色的任何东西。

姓名：..................................

年龄：..................................

网络连接：..................................

音乐喜好：..................................

常用浏览器：..................................

操作系统：..................................

屏幕分辨率：..................................

职业：..................................

详细信息：..................................

....

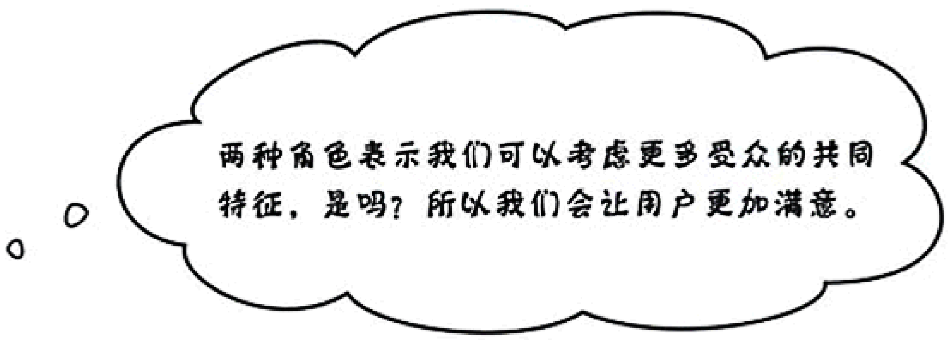
....

....

....

编造一些虚构的个人详细资料（包括职业）——这样可以让角色感觉更为真实。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/





建立两种角色扩大网站建立时的目标受众。

建立角色时，你是建立受众主要特征的代表人物。但大多数时候，受众不仅仅由一种类型的用户组成。你将发现许多用户不会与第一（主要）角色相符。因此需要第二（次要）角色。

第二角色表现了各项特征中排行第二的项。因此，先为主要角色设计网站，然后再尝试同时满足次要角色的需求。结果呢？一个满足较多受众需求的网站也让较多受众感到满意。

没有蠢问题

问：我一定要建立两个角色吗？

答：虽非必要，但这样做比较好。受众中有着各式各样的人物。你不会一直只为某个特定类型的人群做设计工作。次要角色表示较少数的受众……有时可能只是少一或两个百分点而已。

问：我可以创造出两个以上的角色吗？

答：当然可以。如果（受众调查中显示的）受众分化情况很严重，能有角色代表受众的其他特征或许是个不错的主意。但请注意，你所需要的角色不可以超过三个。太多角色只会增加困扰，并转移你对手头项目的关注。

习题解答

根据RPM Music的用户数据，以下是两个角色（主要与次要角色），可用于RPM Music网站的设计与实现。

男性表示主要的RPM Music网站用户——他们占了相当大的比例。

Jon的年龄落在RPM Music用户的最大年龄组（18–24岁）中。



姓名：Jon

年龄：24

网络连接：DSL

喜好音乐：流行音乐

常用浏览器：Internet Explorer

操作系统：Windows XP

屏幕分辨率：800x600

职业：建筑师

详细信息：Jon很忙，工作之余每天大概只有一个小时在线。他用家里的电脑阅读在线新闻以及几个与建筑相关的博客。有时候无法出门采购时，他会到Amazon购买书籍与音乐。

Jon是我们为RPM Music网站塑造的“主要”角色，代表网站的典型用户。我们在设计和开发网站的整个过程中会把研究重心放在他的身上。

因为Jon是名忙碌的上班族，他使用网络的时间并不多。有空上网时，他会去Amazon，这表示他熟悉在线购物的流程——尤其是购买与音乐相关的东西。

你写下的详细信息可能与我们的不太一样。只要确定你写出的故事能完全符合角色的状态即可。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

Susan 符合 RPM Music 用户中的第二大版图并身为女性代表，约占所有网站访问人数的 1/3。

Susan 使用公寓的 Cable 电缆线上网。根据服务器日志，这是 RPM Music网站用户第二常用的连接方式。



姓名：Susan

年龄：30

网络连接：Cable

音乐喜好：Rap/Hip Hop

常用浏览器：Firefox

操作系统：Mac OS X

屏幕分辨率：1024x768

职业：学生

详细信息：Susan 是名研究生，她花费了不少课余时间在网络上。她非常精通科技，而且喜欢上网为自己的 MP3 播放器购买音乐。她使用笔记本电脑，以便在课堂上做笔记以及在公寓外做研究。

1024x768 是非常标准的笔记本电脑屏幕分辨率，Mac OS X 在大学生里则是非常受欢迎的操作系统。

Susan 是我们为 RPM Music 网站塑造的“次要”角色，代表网站第二常见的用户类型。虽然不是设计时主要关心的对象，但她仍然相当重要。

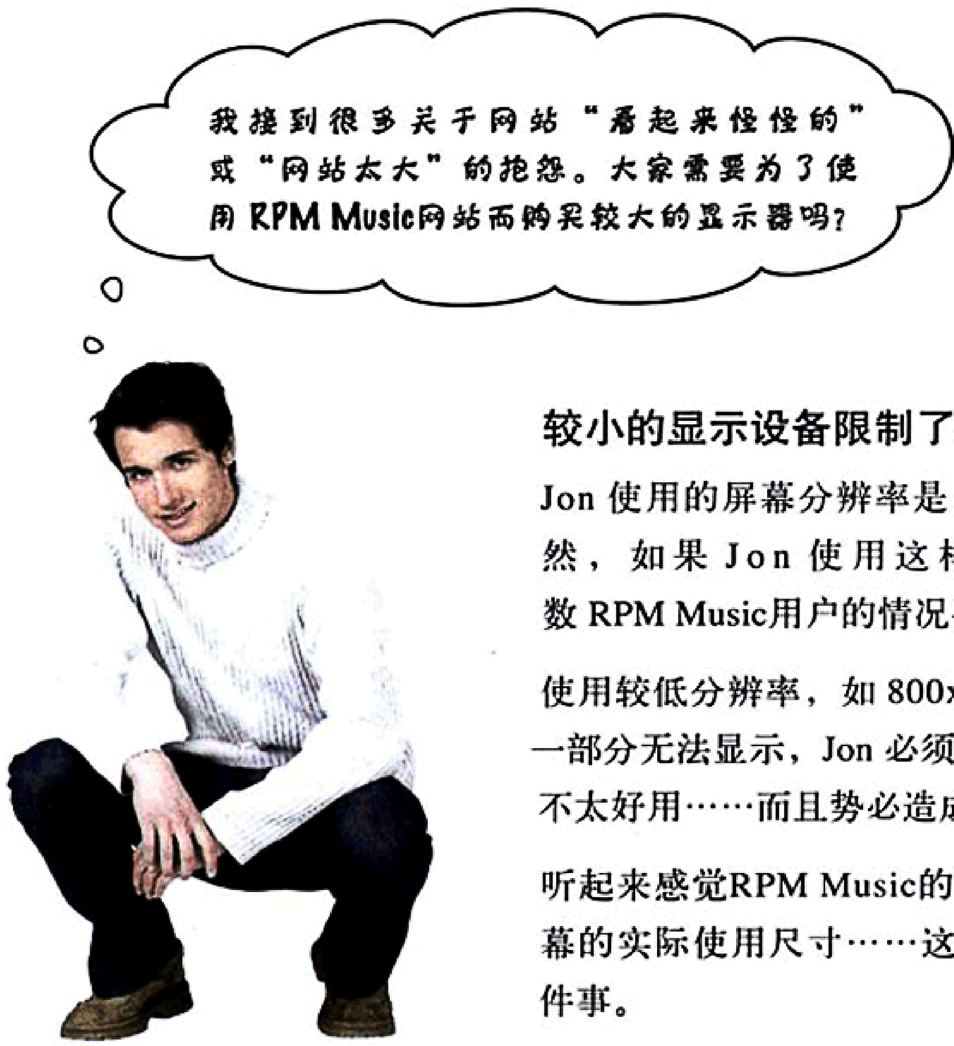
让角色引导你……

现在有了两个角色，我们该设想："Jon 会怎样做？""Susan 会如何反应？"不是为成千上万个面孔模糊的用户进行设计，你现在是为角色而设计……而且只专注于他们。

让我们再看一眼 RPM Music的旧网站，这次从 Jon 与 Susan 的角度出发。他们对旧网站有什么看法？



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



较小的显示设备限制了屏幕的实际使用面积。

Jon 使用的屏幕分辨率是 800x600，不算很大……当然，如果 Jon 使用这样的屏幕分辨率，则大多数 RPM Music用户的情况也一样。

使用较低分辨率，如 800x600 时，RPM Music网站有一部分无法显示，Jon 必须卷动网页才能看完所有内容。不太好用……而且势必造成问题。

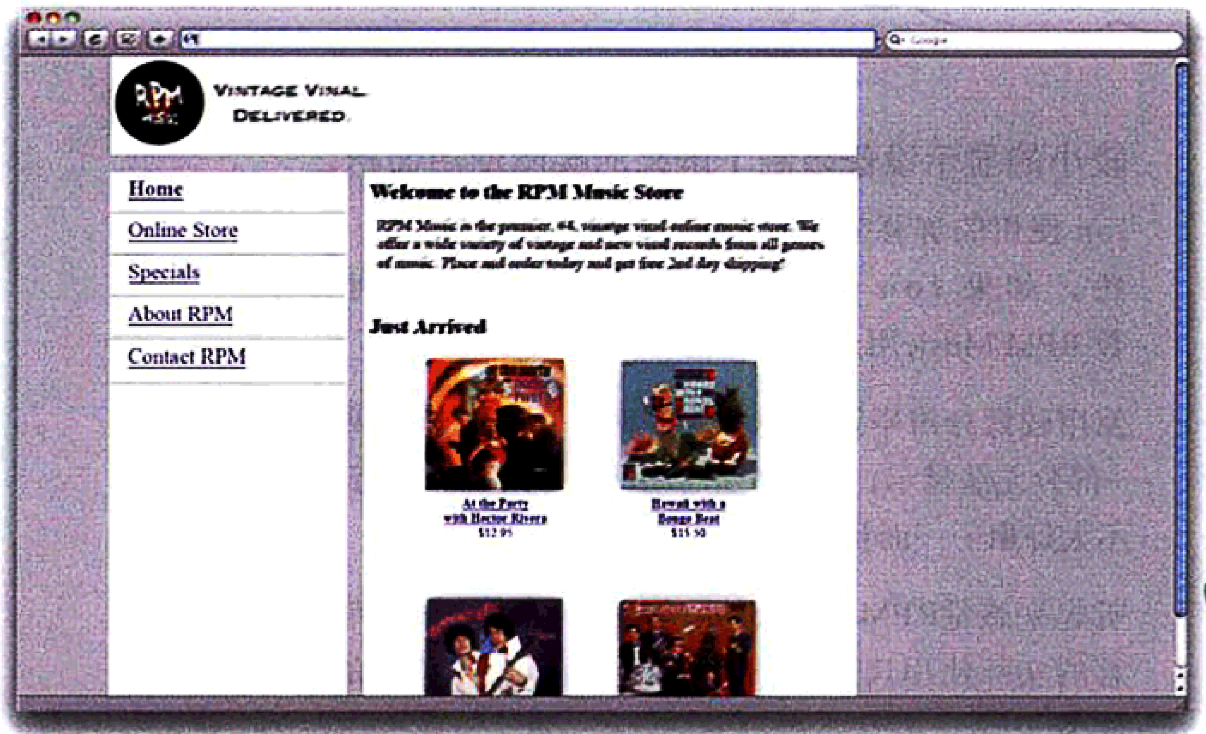
听起来感觉RPM Music的旧网站在设计时并未考虑屏幕的实际使用尺寸……这是我们可以着手修正的第一件事。

动动脑

究竟应该设计一个在特定分辨率下（受众最常使用的分辨率）看起来很完美的网站，还是把网站设计成在多种分辨率下看起来都不错但没有最适合它的完美分辨率？

分辨率影响设计与布局

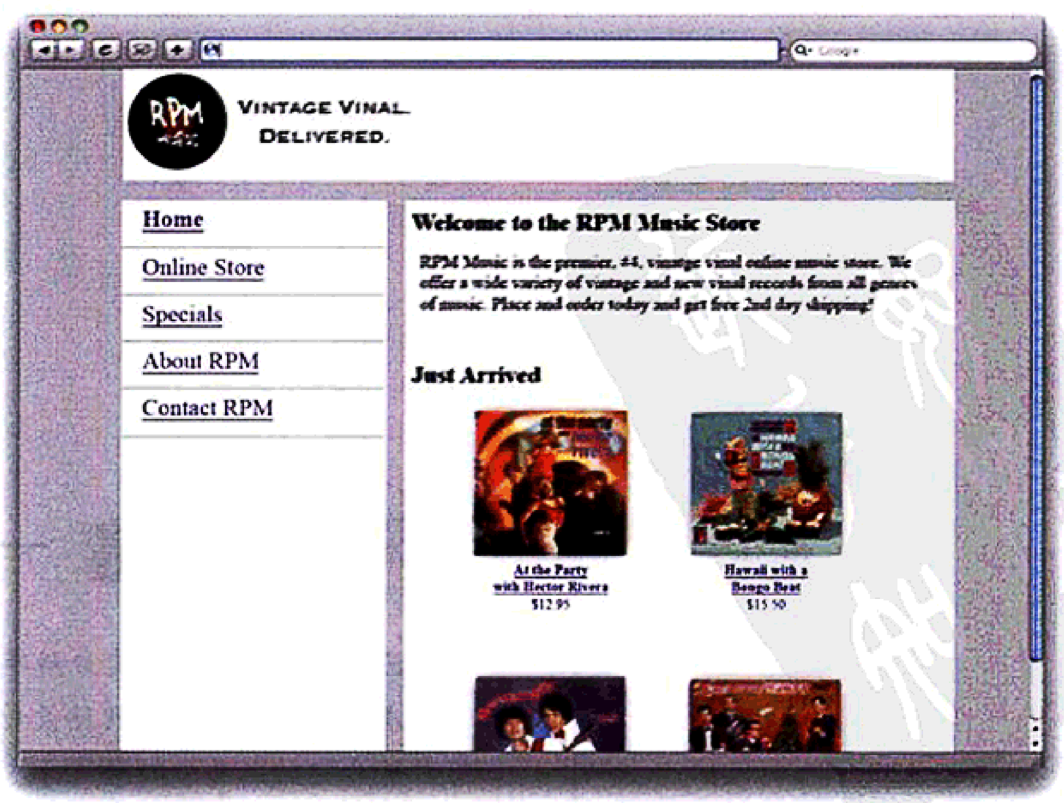
屏幕分辨率影响网站可用的屏幕实际使用面积。较高分辨率表示可取用较多空间……但通常也让用户觉得所有东西看起来都有点小。我们用几种不同的分辨率来看看 RPM Music的旧网站：



1280x800

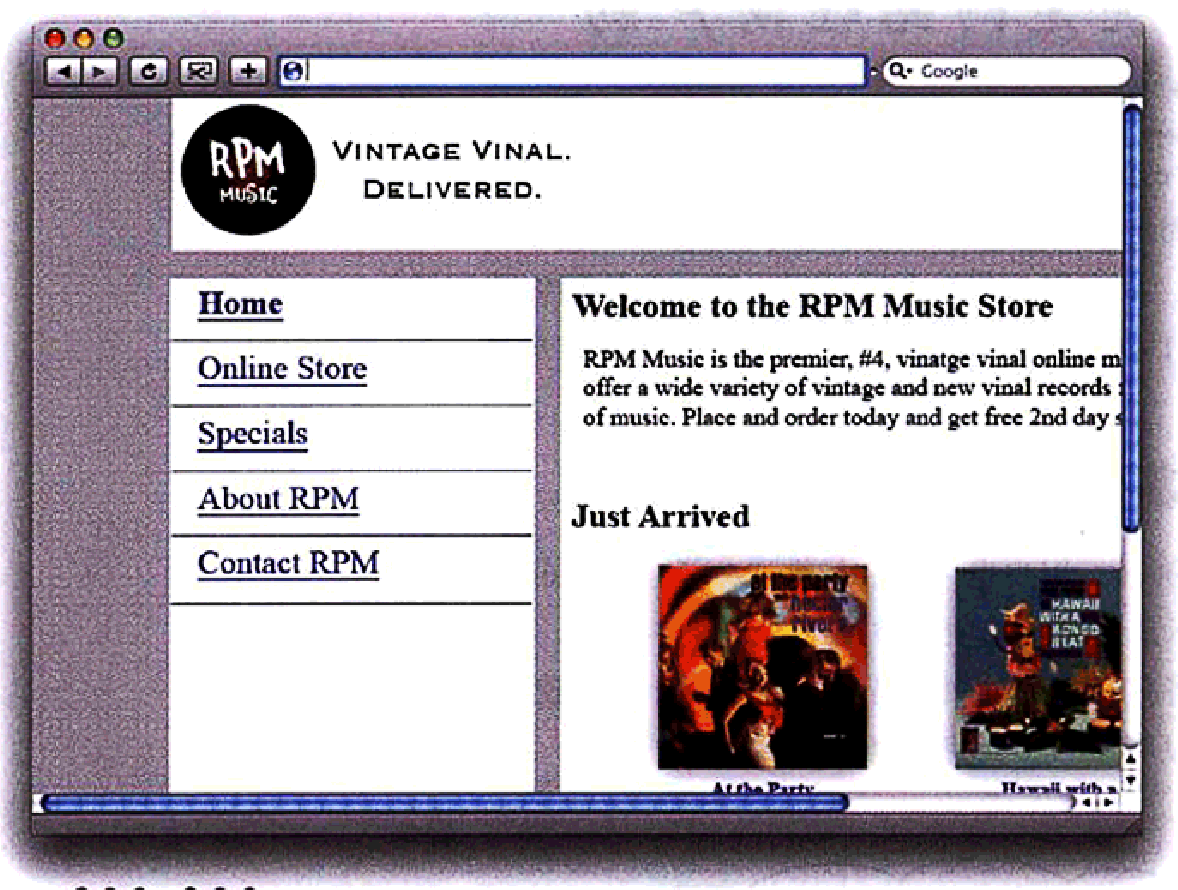
在1280x800（相当高的分辨率，不太普遍）的设定下，网页上所有东西看起来都比较小。在这个分辨率下，可以看到整体网站布局，右侧还多出一大块空白（或背景）。

在1024x768的设定下，仍可看到网站的整体布局。不过，网页元素看起来要大的，而且右侧的空白不那么明显。



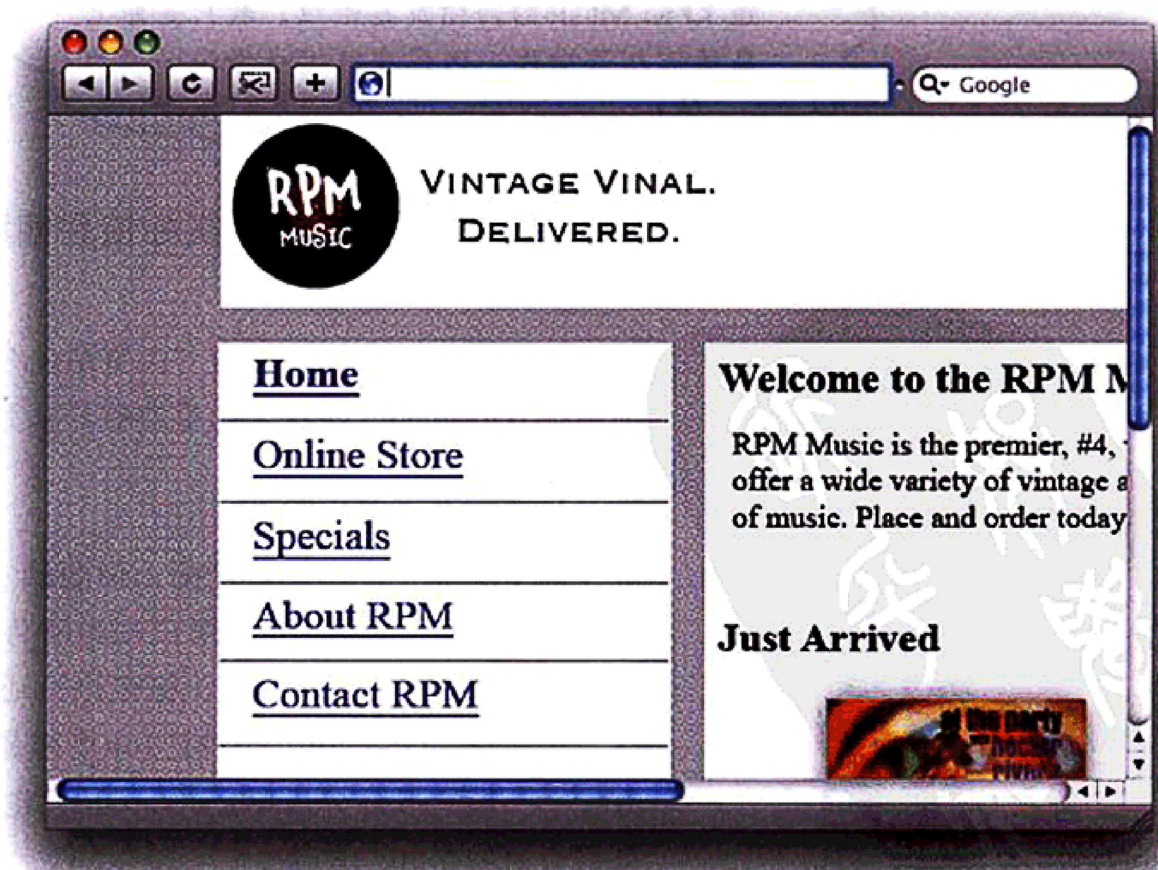
1024x768

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



在 800x600 的设定下，我们首先会注意到这个网站的每样东西看起来都比较大。网站布局大于浏览器窗口可用的空间。到处都是滚动条，还有那些在较高分辨率下出现于右侧的空白与背景现在都完全不见了。

800x600



当分辨率为 640x480 时，网站布局看来巨大无比——屏幕的实际面积实在无法容纳它。浏览器窗口只能呈现一小块版面。如果想到看到网页的其他内容，必须一直拉滚动条才行。

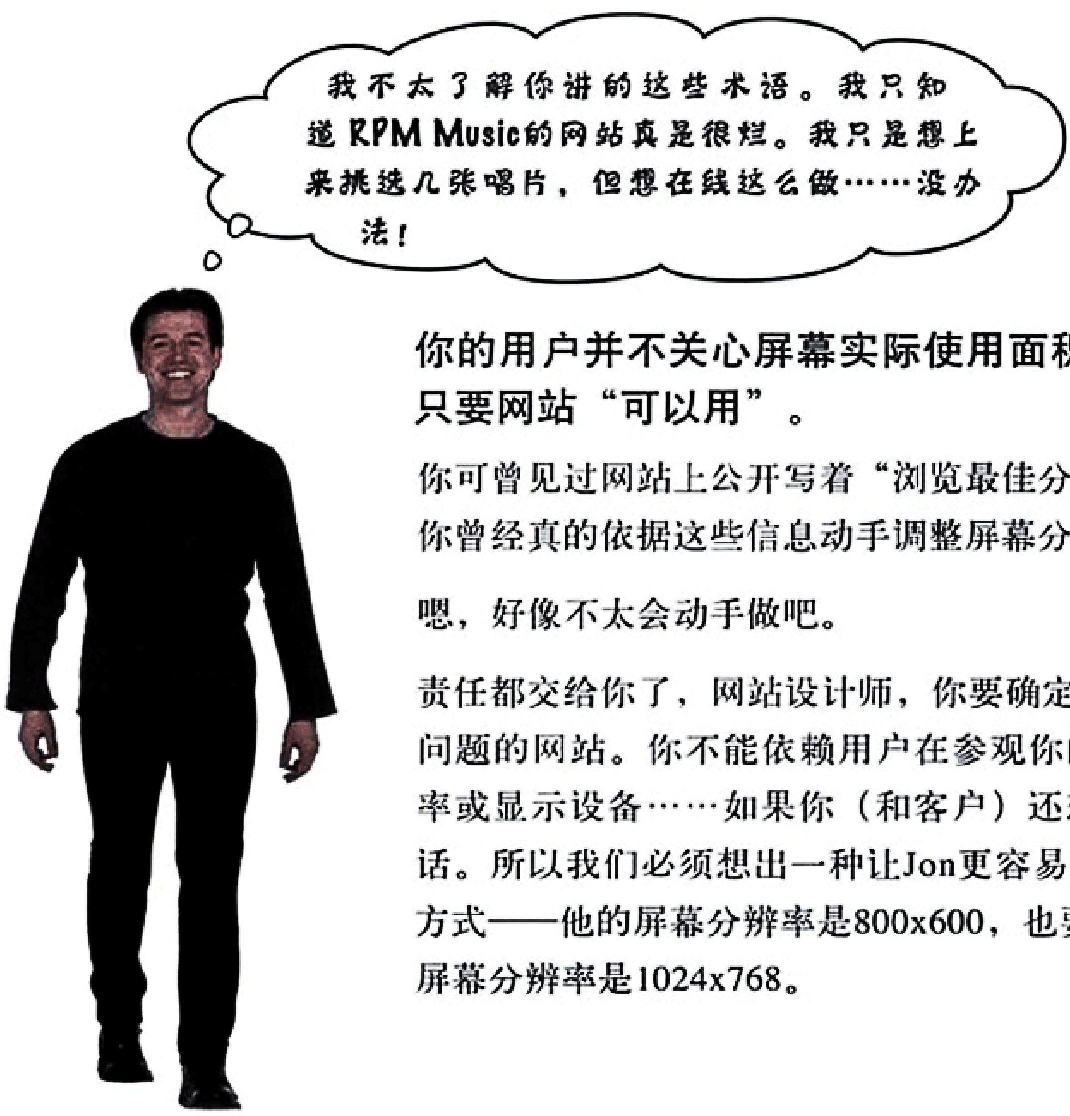
640x480

屏幕实际使用面积决定网站在用户的浏览器中显示多少

请把屏幕实际使用面积（screen real estate）想成画布，你要在这块画布上建立一个网站。但有个问题：画布的尺寸并未固定。有些用户拥有30寸的大屏幕，有些人却只用娇小的iPhone。更糟的事还在后面，很多用户其实会通过很多种屏幕访问你的网站：外勤时使用手机，在办公室时使用21寸的屏幕，在家则使用AirBook的14寸屏幕。

屏幕分辨率也会影响屏幕实际使用面积

还有分辨率的问题。即使是21寸的屏幕，用户也可以自行挑选分辨率：从640x480到1600x1200，中间还有许多（通常不常用的）选项任君挑选。分辨率较高，表示画面上的东西看起来比较小——而我们将有较多可供网站显示的空间；分辨率较低，表示网站使用的素材看起来比较大，可以利用的可视空间也较少。



你的用户并不关心屏幕实际使用面积……他们只要网站“可以用”。

你可曾见过网站上公开写着“浏览最佳分辨率 1024x468”？你曾经真的依据这些信息动手调整屏幕分辨率吗？

嗯，好像不太会动手做吧。

责任都交给你了，网站设计师，你要确定受众看到一个没有问题的网站。你不能依赖用户在参观你的网站时调整分辨率或显示设备……如果你（和客户）还想待在这个行业的话。所以我们必须想出一种让Jon更容易使用RPM Music的方式——他的屏幕分辨率是800x600，也要考虑Susan，她的屏幕分辨率是1024x768。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

以下是几种处理不同屏幕分辨率的方式。请研究每一种方式并写下各种方式的优缺点。

方式

在网页中使用JavaScript自动检测用户目前的屏幕分辨率，并将他们导向最适合该分辨率的RPM Music网站的版本。

优点：……………………

缺点：……………………

使用JavaScript载入分别适合各种分辨率的CSS样式表。

优点：……………………

缺点：……………………

只设计一个RPM Music网站，它可在各种设备与屏幕分辨率上良好运作。

优点：……………………

缺点：……………………

磨笔上阵 解答

你的目标是写下各种处理不同屏幕分辨率方式的优缺点。你想到了什么？

绝对是三种方式里最难的一种。说真的，谁想为同一个网站设计一堆不同版本？

方式

在网页中使用JavaScript自动检测用户目前的屏幕分辨率，并将他们导向最适合该分辨率的RPM Music网站版本。

优点：可处理的屏幕分辨率范围极广。

缺点：如果JavaScript被关闭，则此方式无用武之地。

重要任务要依赖JavaScript，例如确认网页是否正确显示，实在不是个好主意。如果脚本编码有问题或者JavaScript被关闭，则这两种方式都没用。

使用JavaScript载入分别适合各种分辨率的CSS样式表。

优点：一个网站配备许多不同版本的样式表比许多版本的网站好多了。

缺点：同样地，没有JavaScript，就没有检测屏幕分辨率的工具。

比起为各种设备、各种分辨率特别制作专属网站，这项策略好多了。就算必须创建许多份CSS文件，但只需创建一份XHTML文件——也就是说，需要维护与更新的标记更少。

只设计一个RPM Music网站，但它可在各种设备与屏幕分辨率上运作良好。

优点：不需要JavaScript或额外代码。

缺点：你必须决定设计采用的"基础"分辨率。

它是最容易的解决方案。不仅仅是需要设计的代码较少，而且不需依靠JavaScript来处理分辨率。你只需要辨识出用户和设计时都能接受的最低分辨率。所有较高分辨率的设备会正确地编排网站，至于较小的屏幕则将产生滚动条（希望这种情况只发生在极少数用户身上）。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



没有蠢问题

问：我已经了解屏幕实际使用面积是什么了，但我对屏幕分辨率还是有点疑问。该如何测量屏幕的分辨率？

答：屏幕分辨率是由测量的水平与垂直的像素数量得知。所以，较小的设备可能采取640x480的屏幕分辨率，这表示屏幕的显示区域的宽为640个像素，高为480个像素。分辨率为800x600则表示宽为800像素、高为600像素……依此类推。也请注意，不只是电脑的显示屏幕使用像素计算分辨率，电视（LCD、DLP等）也用相同方式表示分辨率。例如720p HD电视的屏幕分辨率即为1280x720。

问：当我设计网站时，真的要考虑多种屏幕尺寸与屏幕分辨率吗？

答：当然！就算是传统的桌上型电脑，你也需要考虑各式各样的分辨率。电脑屏幕可能是非常小的600x800，也可能是非常大的2560x1600。这还没把移动设备（iPhone、手机、PSP等）以及那些用户可以上网的设备（如游戏机等）算进去！总而言之，一切都回归到你的调查结果以及对受众的了解——创造一个角色，能够代表重要用户特征。如果你知道主要角色通常使用较低分辨率浏览网站，则不需太过担心为较高屏幕分辨率与较大显示面积做设计的问题。

问：好吧，我深刻地体会到必须考虑许多不同的分辨率与显示面积。但是，有没有一种最广泛使用的分辨率呢？

答：这个问题取决于你的受众。如果你做过调查研究，而且了解你的受众，即可决定设计时依据的目标分辨率。然而，若是完全不了解你的受众（或受众非常广泛），大多数网站的统计资料显示，约有48%用户的屏幕分辨率为1024x768。需要更多好用的统计数据，请到http://www.w3schools.com/browsers。

问：我该如何知道自己的网站在特定屏幕分辨率下是否正常呢？

答：测试、测试再测试。建立网站，然后改变你的显示设备的屏幕分辨率来检测设计成果。如果设计对象需要针对特定分辨率，请从基础设计阶段就采用指定的分辨率。若设计对象是其他种类的设备（例如移动设备），手边务必放置这些设备，以便测试网站。

为1024x768建立基础XHTML与CSS优化

标准的 XHTML Strict DOCTYPE。

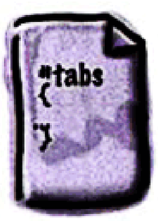


index.html

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
       "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>RPM Music</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
  <link rel="stylesheet" href="stylesheets/rpm.css" type="text/css"
        media="screen" />
</head>
<body>
  <div id="wrap">
    <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Nullam
        est nulla, posuere ut, luctus non, ornare in, augue. Sed ultrices
        turpis at mi. Vivamus nisi neque, vehicula vel, imperdiet a, fermentum
        vitae, purus. Donec at enim. Nunc sollicitudin sodales sem. Lorem
        ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Proin ligula magna,
        feugiat ac, cursus eget, aliquet at, nibh. In pulvinar massa in sapien.
        Proin egestas. Suspendisse fermentum. Vivamus commodo aliquet libero.</p>
  </div>
</body>
</html>
```

<div id="wrap"> 将用于调整网站版面至浏览器的中央。

此处临时放置假文字，以便确定我们的网页是否适当地设定。



rpm.css

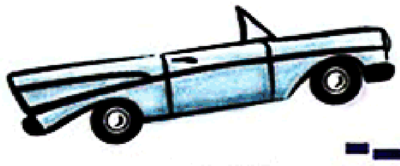
```
/* rpm.css */
body {
        margin: 0;
        padding: 0;
        background: #fbf9ef;
        font-family: Helvetica, sans-serif;
        line-height: 1.4em;
}
p {
        margin: 0;
        padding: 0;
}
#wrap {
        margin: 0 auto;
        width: 900px;
}
```

这是典型的<body>标签设定。边距与边界均为零，设定背景色与字型以及网站文字的行高。

"margin：0 auto" 将使假文字编排在浏览器中央。这个值也将让你的网站可以配合不同屏幕分辨率进行调整。

宽度 900px 小到可被容纳在 1024x768 分辨率的屏幕内，但又大得可放入RPM Music网站的必需内容。

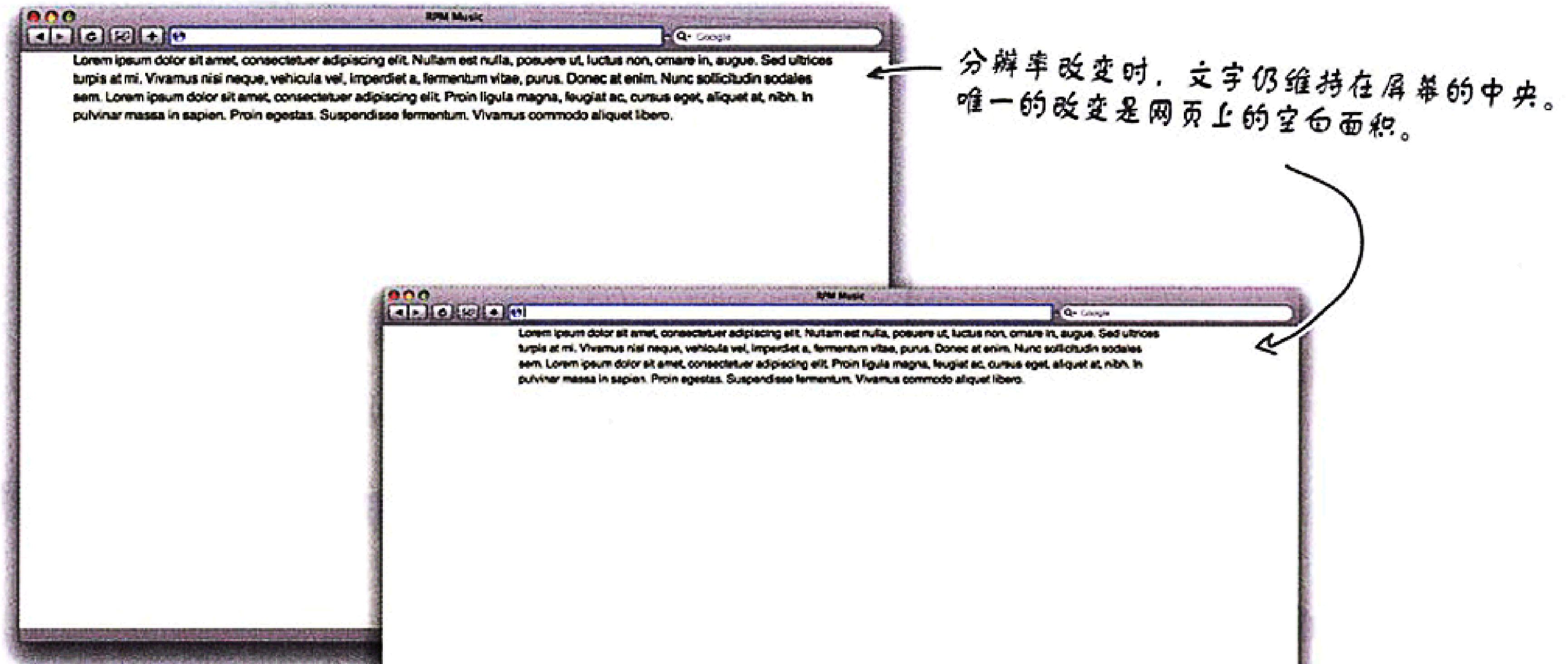
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



试驾

创建一个非常简单的测试网页。

我们的RPM Music网站还没有什么实际内容，但先创建 `index.html` 与 `stylesheets/rpm.css`，然后在你的浏览器里载入这两个文件。



嗯……自创的角色被放到哪里去了？Jon 使用的分辨率明明是 800x600，我们为什么要根据 1024x768 来优化 RPM Music？



对于受众的了解让你在知晓信息情况下作出决策。

Jon 使用的分辨率是 800x600，但如果往前翻到第 115 页，并确认 RPM 的用户调查结果，你将发现 800x600 的比例只是略高于 1024x768。知道这点后，我们可以建立一个在 1024x768 上看起来最理想……但在 800x600 分辨率下也可运作良好的网站。这就是角色的力量：你可以作出决策，并了解决策如何影响受众。



RPM Music 2.0

- [ ] 满足现有的所有客户。
- [ ] 更新网站外观与感觉。
- [ ] 提供博客，但仅为次要焦点。
- [ ] 主页上有唱片的特别宣传。

习题

我们做到了哪些RPM Music网站需要的功能？任何一项？完全没有？勾选出你认为已经处理好（或正在开发）的功能方块。然后，写下你对处理RPM Music 2.0其余功能的想法。

....

....

....

....

....

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/





Frank：我不这么想。其实，我觉得对他的第一个要求："满足现在的所有客户"，还算处理得不错。

Joe：因为我们让文字在 1024x768 与 800x600 的分辨率上看起来都不错的缘故吗？

Frank：那也是部分原因。但我们的角色……

Jim：Jon 和 Susan？别再提虚构的人物啦！

Frank：我是认真的。我真的觉得，如果能让角色满意，我们将能满足RPM Music的核心受众。

Joe：该怎么取悦一个虚构人物？我是说，你怎么知道自己的设计在为他们服务呢？

Jim：或许可以寄一份虚拟的意见调查表到他们的虚拟住址，如果他们虚拟地寄回调查表，就赠送一份虚拟的小礼物……

Frank：够了、够了……是的，我们没有办法真的询问 Jon 或 Susan 的想法。但我们知道他们还年轻，而且他们使用新潮的电脑……

Joe：你的意思是说，如果我们的设计很时尚，他们就会喜欢？

Frank：正是如此。

Jim：好吧，暂时当作我接受角色这种做法。什么是时尚？我们该怎么让一个网站看起来既干净又时尚还能满足众多理想？这样的设计只是基于美学吗？好像设计师已经胸有成竹了？

Frank：不完全是。事实上，我刚读到某个非常酷的东西：黄金比例（Golden Ratio）。

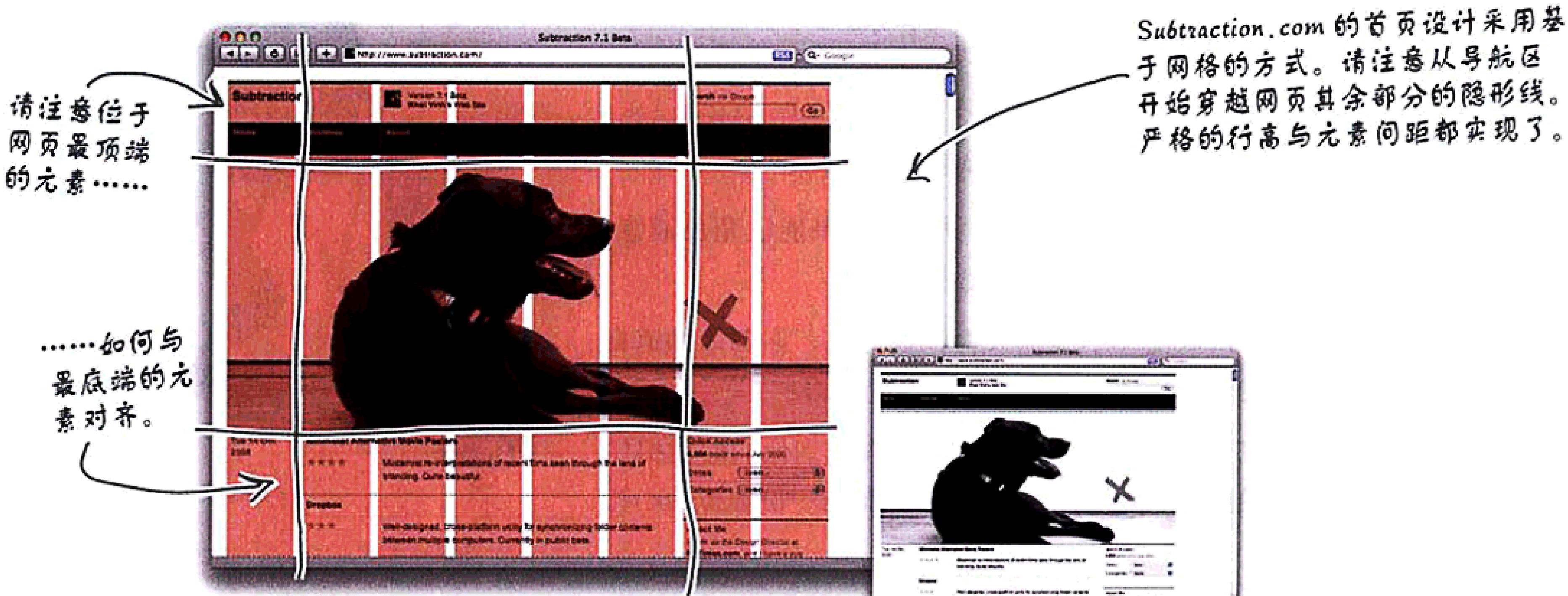
Joe：就像"黄金法则"（Golden Rule）吗？已所不欲（Do unto others）……

Frank：不是，黄金比例一是种确保网站赏心悦目的好方法。让我做给你看……

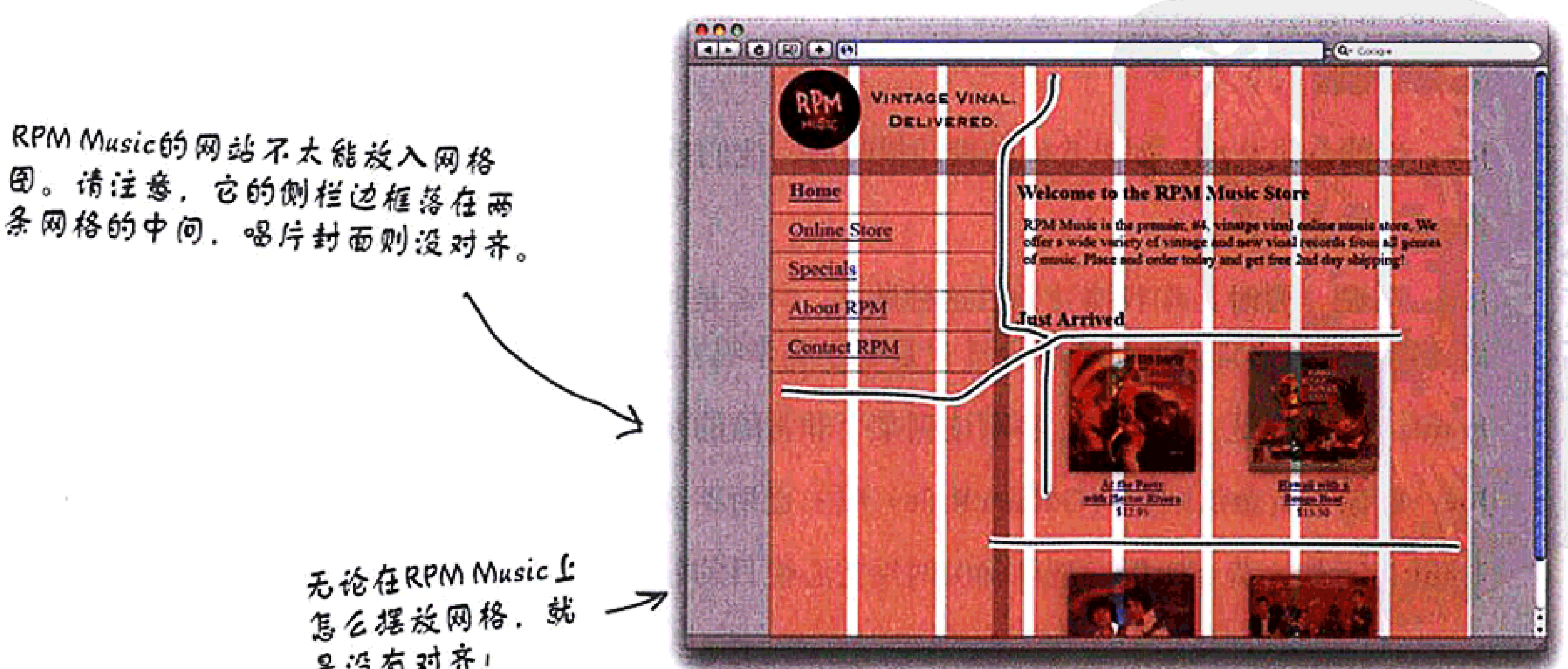
人们喜欢井井有条与组织良好

什么因素使得漂亮的网站吸引我们？又是什么因素使得丑陋的网站看起来没有吸引力？多数时候，一切都关系到我们的双眼如何感觉网站的元素。最糟的事莫过于杂乱地放置了图片与文字的书面文件或网页。吸收信息时，我们的双眼需要可预测性（predictability）与某种程度的视觉逻辑（visual logic）。

想象在你最喜欢的网站上铺上一张网格图（grid）。网页上的东西是否依网格排列？网页上较明显的水平与垂直空间是否可把网页分成几个分区？我们看一下基于网格的网站以及旧版的 RPM Music：



网格



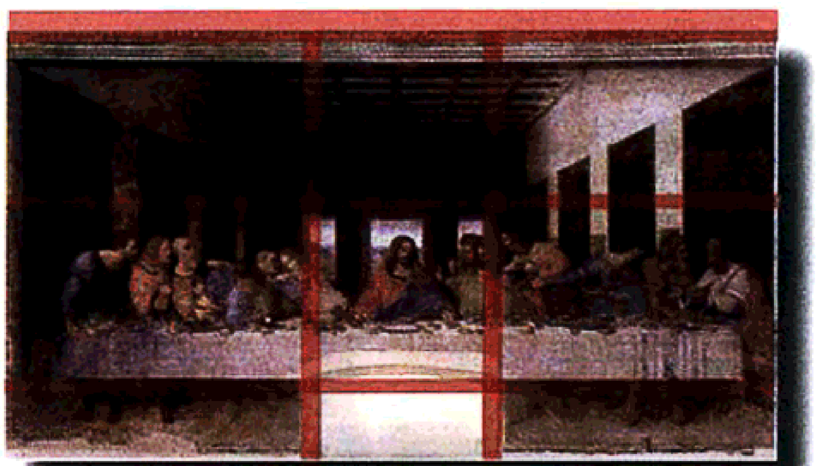
没有网格

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

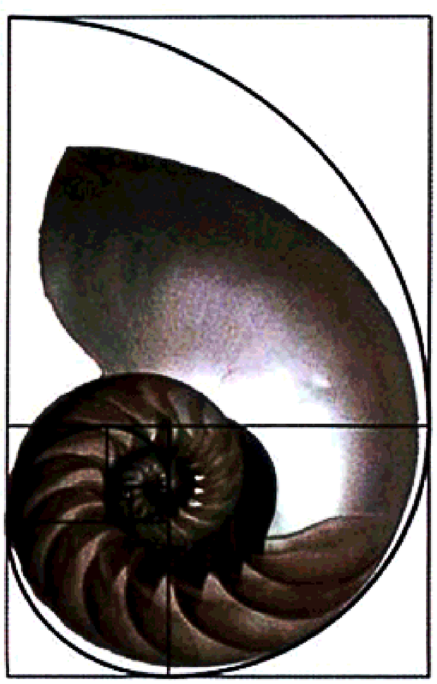
网格应该多宽？请用黄金比例

网格是最古老的图形设计工具之一。它比“当代”图形设计更有历史。早在文艺复兴时期，画家在构图时就开始使用以黄金比例为基础的网格。黄金比例（Golden Ratio）？它到底是什么东西？嗯，如果你拿一条线段的长度乘以0.62，所得到的比例即可用于创建赏心悦目、自然动人的网格图——这就是黄金比例！

黄金比例背后的概念，乃是利用我们在周遭生活中无刻不见的平衡，并把平衡套用在网站上。结果呢？就是让网站“觉得”并“看起来”很对。请看一些黄金比例的实际范例：



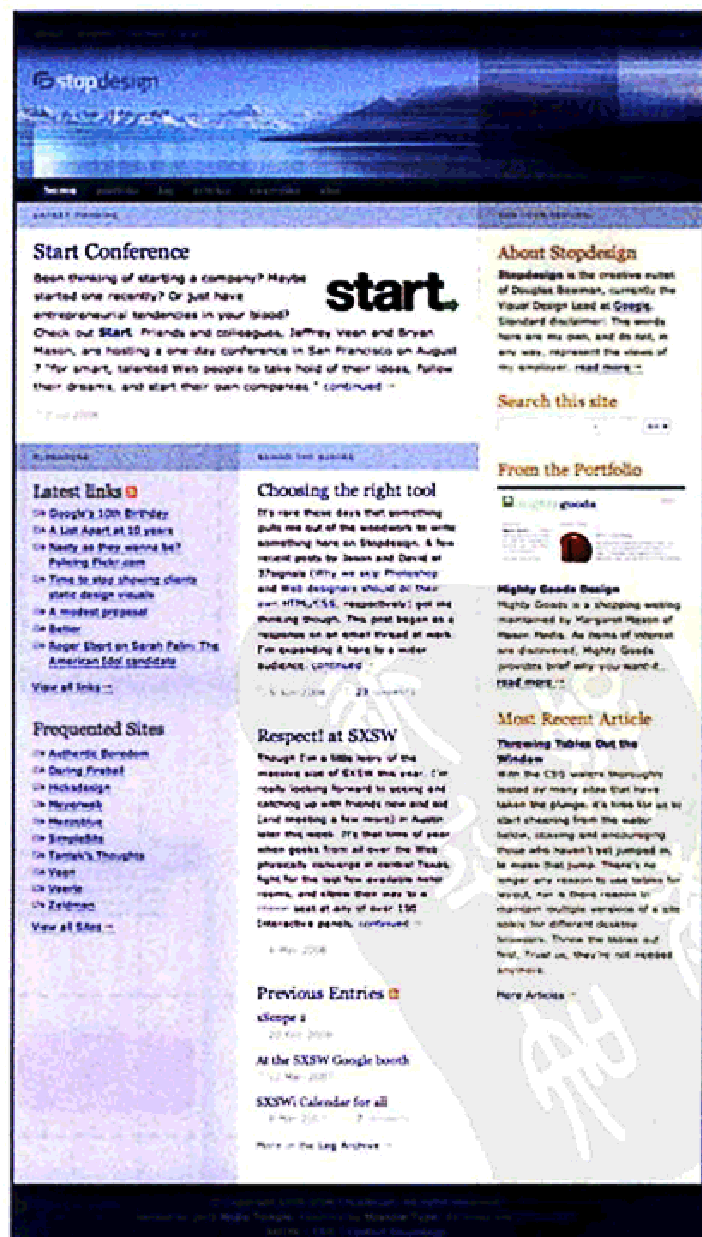
达·芬奇的《最后的晚餐》是艺术作品中善用黄金比例的知名范例。



侧栏是比例中较小的部分。

主要内容分区是比例中较大的部分，占据网页2/3的空间。

页脚与页眉表现出内容块的全部长度。



鹦鹉螺是黄金比例出现在大自然中的范例。

三分法：黄金比例的简易版

黄金比例表示：如果把某个物体的总长度乘以 0.62，即为适合放入内容的区域长度。余下的 0.38则适合放侧栏、附加内容、可以稍后再看的事物。

但是，除非你随身带着计算器（谁快来做一本《Head First Algebra》吧），否则乘以0.62实在不方便。幸好，0.62非常接近2/3……0.38则非常接近1/3。所以，如果你把某个长度分成三份，其中的两份很适合放主要内容，剩余的一份则适合放侧栏、导航、博客……

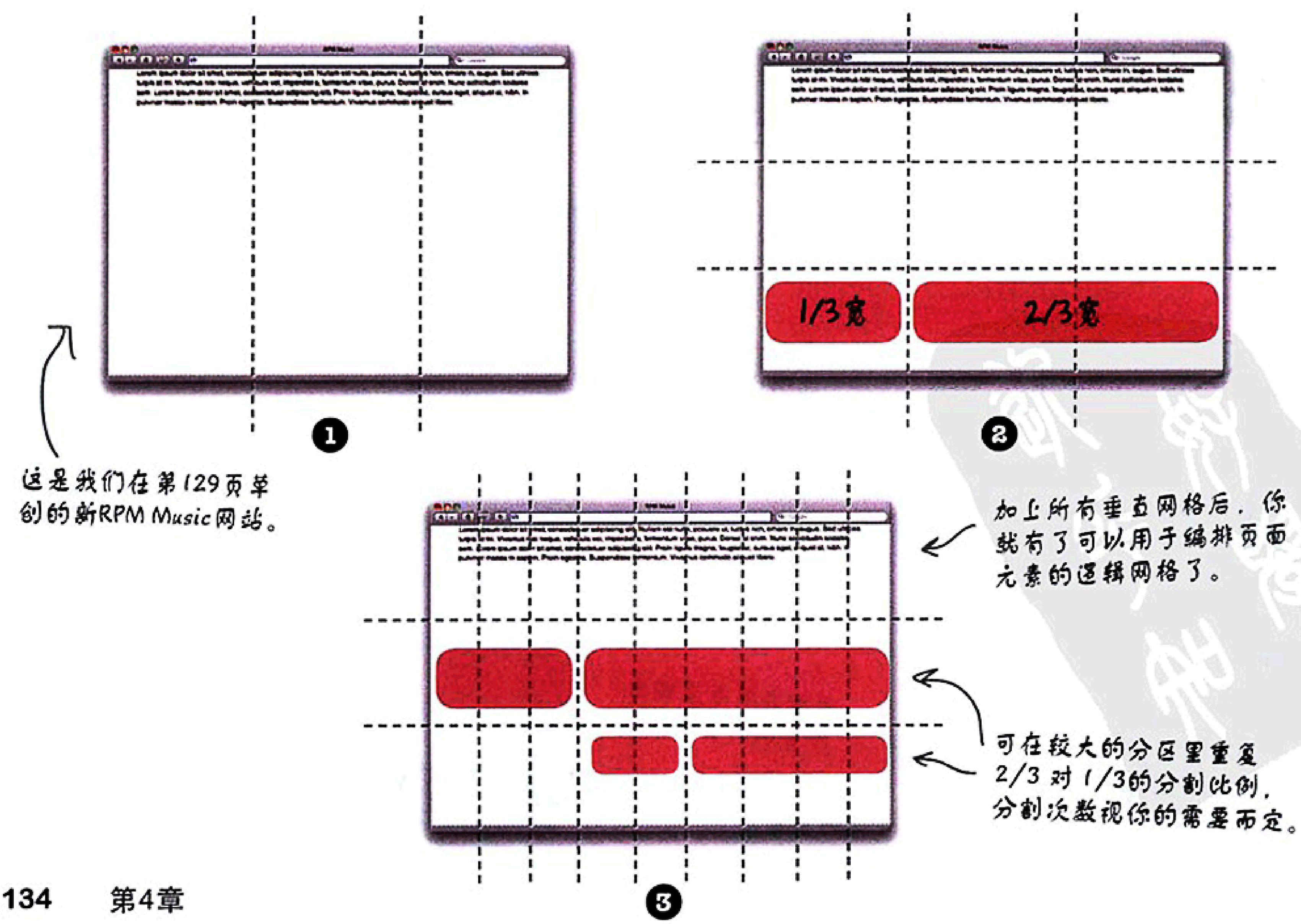
以下是你应该做的事：

步骤 1：拿出一张纸，画一个矩形代表你的网站。然后把矩形垂直分成三份（可以用尺或仔细目测）。

步骤 2：把矩形水平分成三份。现在已经有一张粗略的网格图了。

步骤 3：再把每个垂直栏分成三份。现在这份图有点像是在网格中有网格，因此在网站上的较小区块也可利用 2/3 对 1/3 的比例。

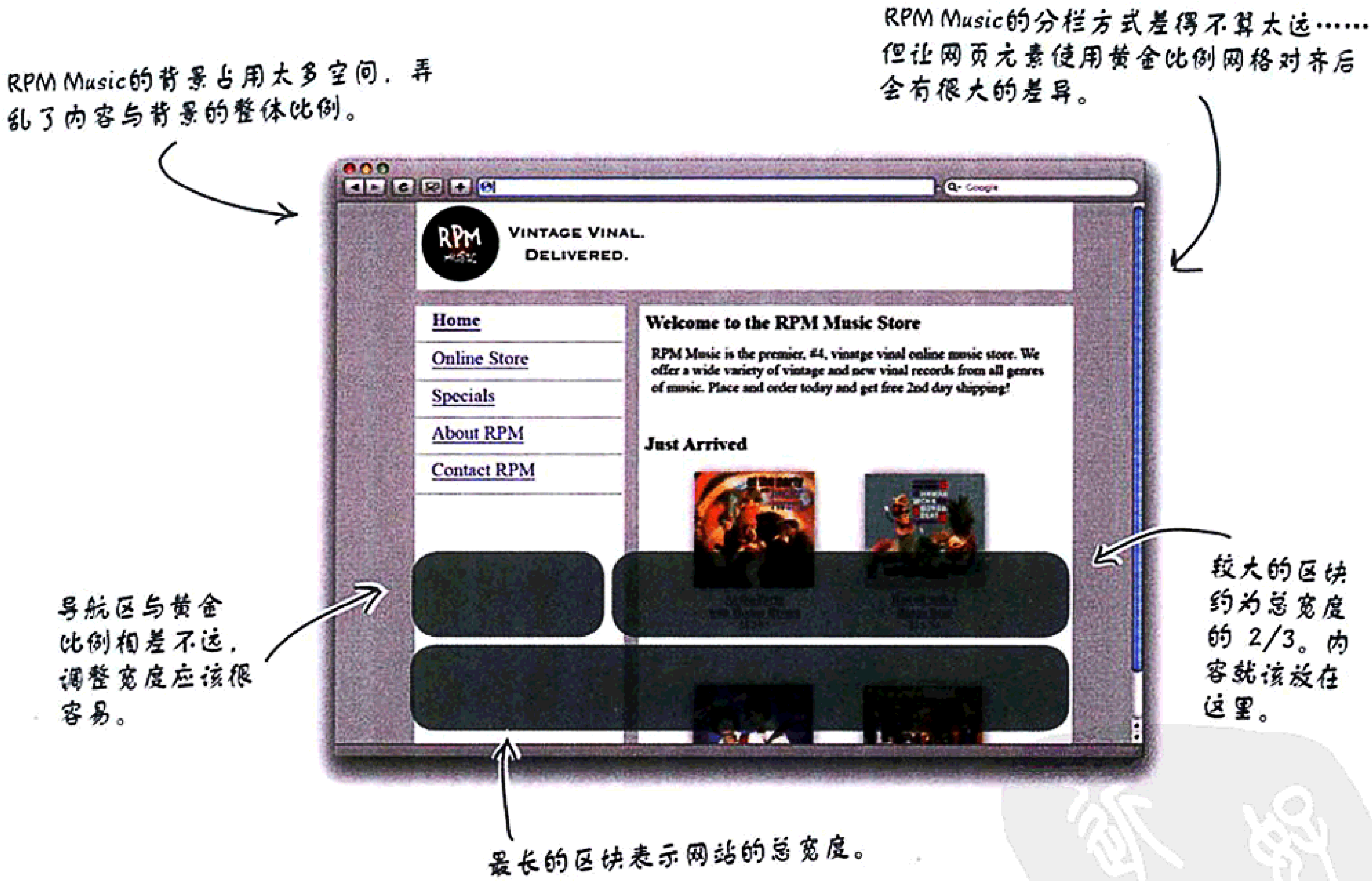
步骤 4：编排你的网站，排列各种网页元素时记得对齐网格。

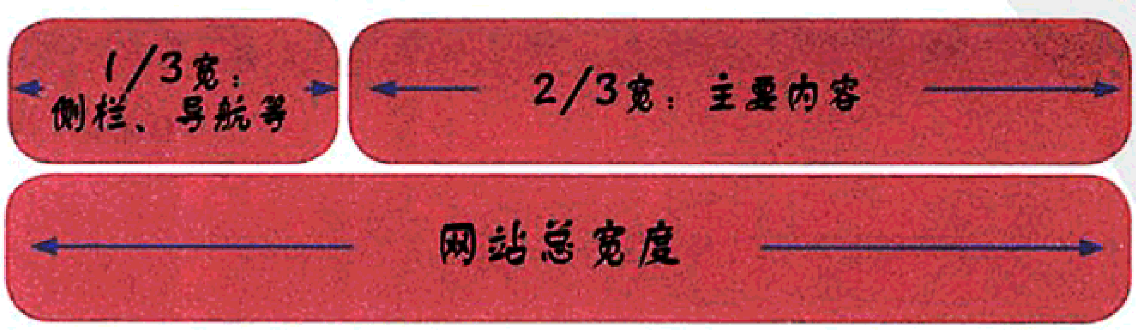


最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

RPM Music与黄金比例：（反面）案例研究

如果人眼真的喜欢看到 2/3 对 1/3 的比例，RPM Music达到标准的程度如何？我们已经知道它未依循前页的网格排列。但如果我们手动画上 2/3 对 1/3 的比例……可以从 RPM Music上看出什么？





习题

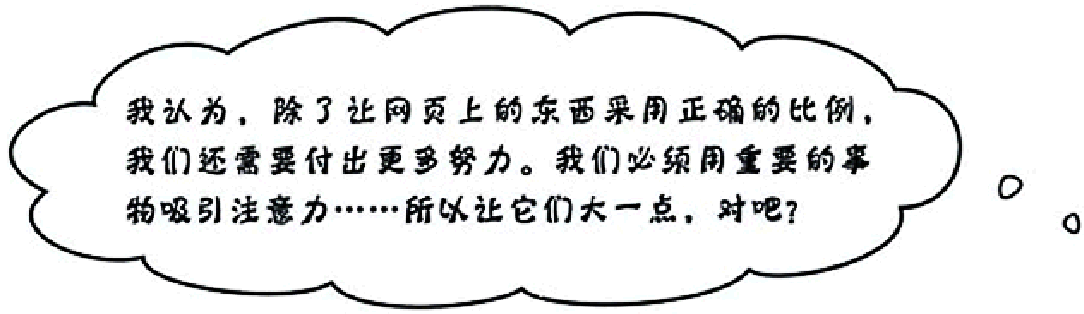
以下面的网格为基础，为 RPM Music 网站规划分镜表。请试着保持网页元素的编排方式，不仅网格对齐且元素相互关联。是否有某个元素应为主要内容？请把它放在 2/3 对 1/3 比例中的 2/3 区。尽最大的的努力……如果你尽力维持这样的比例，这一题没有标准答案。

下图的网格是依据网页宽度为950px进行分割的（每一栏约为 30px，空白区则为 10px）。



8 栏是这个版面的 1/3。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

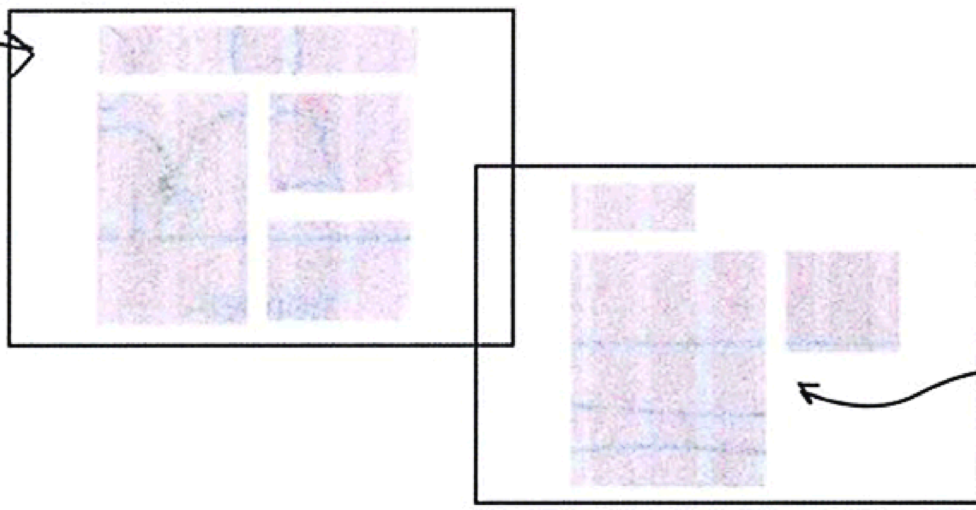




重要内容应该“更重”。

你应该已经把最重要的内容放在占有网页 2/3 宽度的区域。不过，这样就是吸引大家注意它的唯一方式吗？当然不只是这样！

布局在于求取较大元素与较小元素的平衡。较大的元素占有较大权重，较小元素的权重较轻。对了，下面是元素间如何相互关联：



编排你的网页时，需要考虑两种平衡：对称与非对称。

对称平衡（symmetrical balance）出现在两侧（水平或垂直）的元素重量相同时。

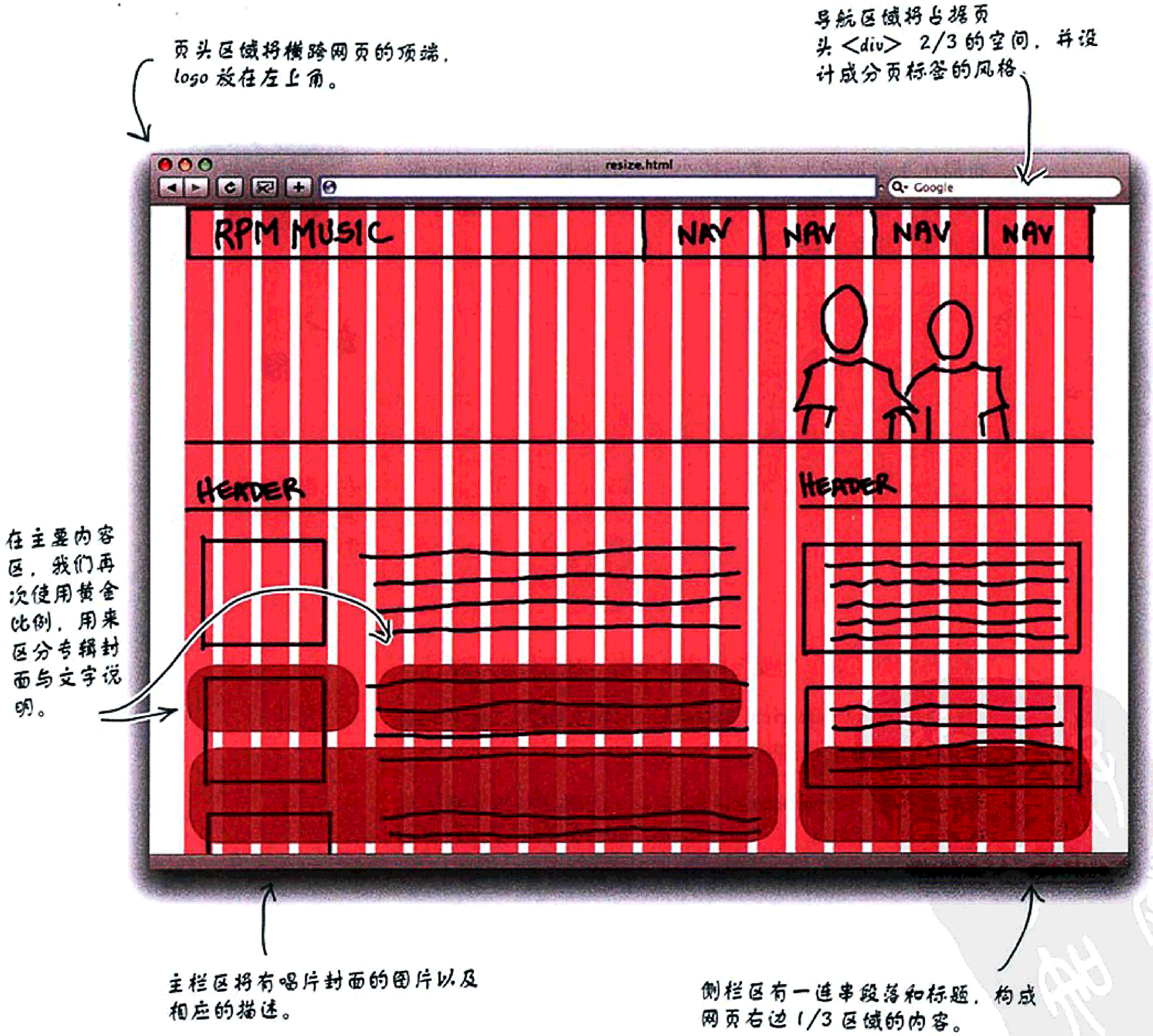
非对称平衡（asymmetrical balance）出现在网站元素的重量并非依中线均分时。你会得到一个非常大的只有部分内容出现的元素，并由其他较小的元素衬托。



重新审视你的第 136 页上习题的解决方法。你的布局是对称平衡还是非对称平衡？你觉得布局平衡（或不平衡）是种进步吗？根据你的喜好修改布局，然后翻页看看我们提供的答案。

习题解答

在本习题中，你必须根据浏览器网格图为 RPM Music 网站画出分镜表。习题没有正确答案，各位只要做出一个平衡且遵守黄金比例的布局即可。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

还记得角色吗？

回头看一下你在第 138 页的答案。它平衡吗？无论是对称平衡或非对称平衡都可以。你遵守黄金比例了吗？

但需要考虑的事项不只是这些，请记住，你应该为角色设计，他们有些特别在意的事项。

你的RPM Music网站是否特别强调了音乐喜好？



姓名：Jon
年龄：24
网络连接：DSL
喜好音乐：流行音乐
常用浏览器：Internet Explorer
操作系统：Windows XP
屏幕分辨率：800x600



姓名：Susan
年龄：30
网络连接：Cable
喜好音乐：Rap/Hip Hop
常用浏览器：Firefox
操作系统：Mac OS X
屏幕分辨率：1024x768

浏览器的问题还不重要，但屏幕分辨率的确需要考虑。

记得你的客户吗？

RPM Music的老板有很多要求。你做出的RPM Music 2.0能满足他的要求吗？

RPM Music 2.0

- ☑ 满足现有的客户。
- ☑ 更新网站外观与感觉。
- ☑ 提供博客，但仅为次要焦点。
- ☑ 主页上有唱片的特别宣传。



逐一查看关于RPM Music 2.0的想法。你的设计实现每一项了吗？

如果你需要修改设计，快动手吧！这就是我们采用纸上作业的原因。



市面上有现成的 CSS 框架（CSS framework），可供“填入”我们的内容。

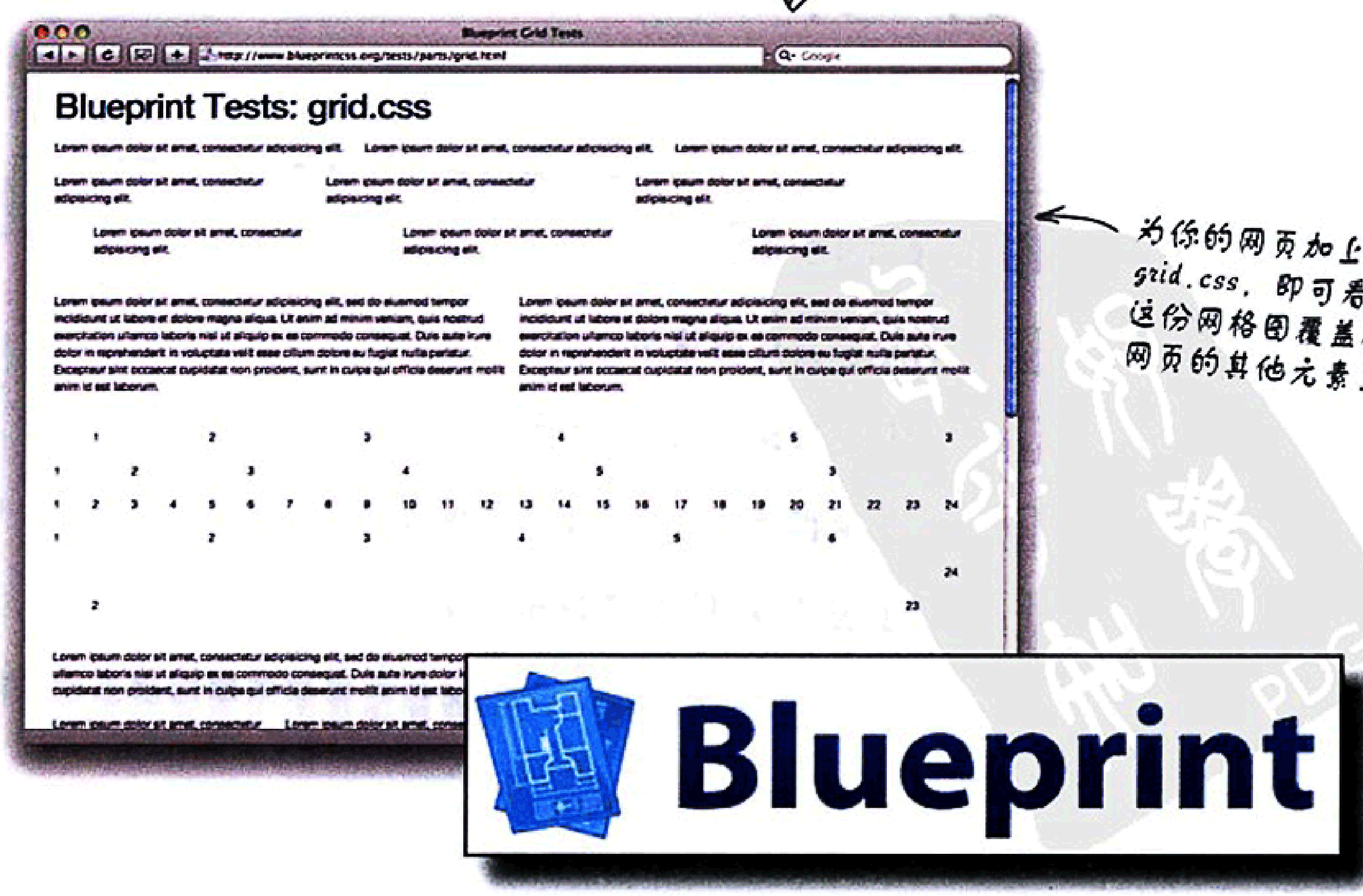
当你实际动手用 XHTML 建立网页时，对齐元素就不像使用纸笔与尺子那样容易了。幸好，有许多现成的 CSS 框架可以为你提供网格。最好的资源之一是 Blueprint：http://www.blueprintcss.org/。

你可以在 Google 中输入“CSS framework”或“CSS grid framework”来查找其他资源。

Blueprint 最大的优点在于它对可创建的布局类型提供了相当大的灵活性。它还提供加上样式的表单元素与状态信息——很多框架都没有这些内容。

Blueprint 让我们以所有想象得到的方式建立基于网格的布局。

Blueprint 采用的网页宽度为 950px，分成 24 栏，每栏宽 30px，栏距 10px。它将给我们一个非常适用于 1024x768 分辨率的布局。

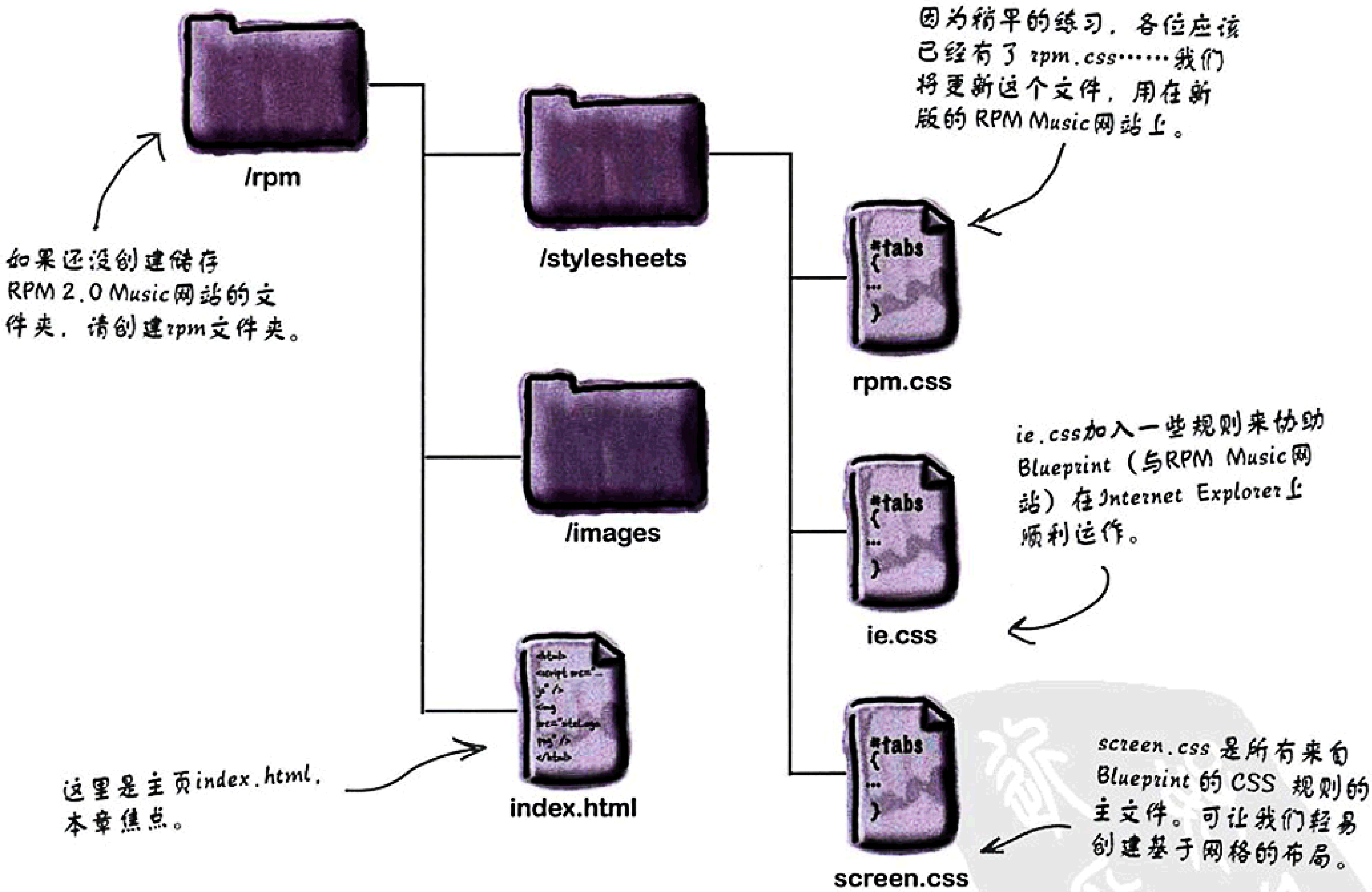


为你的网页加上 grid.css，即可看到这份网格图覆盖在网页的其他元素上。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

以Blueprint框架设置RPM Music 2.0

确认你取得了第 128 页的简易 index.html 与 rpm.css。然后访问 blueprintcss.org并下载 Blueprint。在解压缩后的目录下，你可以找到 /blueprint 文件夹，里面有我们需要的所有文件。你可以把这个文件夹里的样式表放到正在建立的 RPM Music 2.0 网站的样式表文件夹中：



习题

将手边的成果与上图的目录结构相比，如果有任何缺少的地方，请动手加上。下载 Blueprint并把它的 CSS 文件加入你的网站结构里。然后，让你的 index.html 连向 ie.css 与 screen.css。使用来自 Blueprint 的范例作为模型，尤其是引用 ie.css 的方式。



习题解答

将手边的成果与上图的目录结构相比，如果有任何缺少的地方，请动手加上。下载 Blueprint并把它的 CSS 文件加入你的网站结构里。然后，让你的 index.html 连向 ie.css与screen.css。以下应该是你想出的结果：

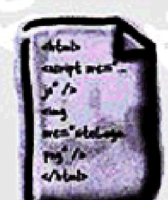
确认你把 Blueprint 的 CSS 文件链接加在 rpm.css 前。这样才能让我们的 CSS 规则覆盖任何 Blueprint 的 CSS 规则。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
      "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>RPM Music</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
  <link rel="stylesheet" type="text/css" media="screen"
       href="stylesheets/screen.css" />
  <!--[if IE]>
    <link rel="stylesheet" href="stylesheets/ie.css" type="text/css"
         media="screen, projection">
  <![endif]-->
  <link rel="stylesheet" href="stylesheets/rpm.css" type="text/css"
       media="screen" />
</head>
<body>
  <div id="wrap">
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Nullam
      est nulla, posuere ut, luctus non, ornare in, augue. Sed ultrices
      turpis at mi. Vivamus nisi neque, vehicula vel, imperdiet a, fermentum
      vitae, purus. Donec at enim. Nunc sollicitudin sodales sem. Lorem
      ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Proin ligula magna,
      feugiat ac, cursus eget, aliquet at, nibh. In pulvinar massa in sapien.
      Proin egestas. Suspendisse fermentum. Vivamus commodo aliquet libero.</p>
  </div>
</body>
</html>
```

screen.css 是主要的 Blueprint 文件。

ie.css 用来以不同方式处理 Internet Explorer。

<!--[IF IE]> 注释只在浏览器自称为Internet Explorer时才会呈现ie.css。



index.html

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

没有蠢问题

问：框架（framework）究竟是什么？

答：目前，“框架”其实只是网站设计与开发时的行话。框架只是一组工具、函数库、惯例与最佳实践，框架的设计用于萃取每天例行的网站设计任务成为可以重复使用的通用模块。优秀框架的目标是让我们能专注于项目特有的任务，而不是把时间花在重复的庸俗任务上（例如用 CSS 编排网格）。

问：我知道 Blueprint 是个不错的资源，还有其他基于网格的 CSS 框架吗？

答：有——有很多很多框架可用。其中最知名的是 960 与 Yahoo UI（YUI）Grid CSS。

问：960？它与 Blueprint 相比孰优孰劣？

答：960（http://960.gs）与 Blueprint 很像，在可创建的布局类型上同样提供了相当大的灵活性。很可惜，它对印刷排版风格的内置支持没有 Blueprint 那么丰富。960 有项优点，它的文件包不仅包括必要的CSS文件，也包括一些方便好用的额外功能，例如纸面模板网格（以 960 框架为基础）可用于绘制设计草图。

问：YUI Grid CSS 又有何优缺点呢？

答：YUI Grid CSS（http://developer.yahoo.com/yui/grids/）是Yahoo User Interface Library的一部分。就像Blueprint与960，它对可以创建的布局类型提供了相当大的灵活性。很可惜，YUI Grid CSS有点复杂，因此学习曲线有点陡峭。往好的一面看，YUI Grid CSS网站上有YUI Grid Builder工具，一个视觉化、使用菜单操作的编辑工具，可让我们根据YUI Grid CSS框架快速创建（并自定义）布局。

问：对于该选择哪个框架，我还是有点困惑。可以给我更多建议吗？

答：你该选择哪种框架完全视你的需求而定，很多事都是这样。大原则是选择一个简易性（尤其是第一次使用框架时）与灵活性平衡的框架，这一点依据你可以建立的不同布局的数量而定。Blueprint是最受欢迎也最灵活的选项。但是，说真的，都试试看吧！或许你会发现更符合你需求的框架。请记住，框架是用来减轻你的CSS工作负担。所以，无论选择哪一种框架，确保是框架在为你服务，而不是你在为框架做牛做马。

使用Blueprint CSS规则为RPM Music 2.0添加样式

有了可用的Blueprint CSS规则，现在你可以着手RPM Music 2.0的XHTML。只要在你的div上使用类属性即可：

```
<div id="header" class="column span-24">
```

column 类来自 Blueprint，并让浏览器知道使用 Blueprint CSS 规则来安排这个 div 的位置。

所以“header”div在这里将横跨24个宽30像素的栏，这是页面的整个宽度。在该div里，你可以有其他横跨16栏（span-16）与横跨8栏（span-8）的div，以达到黄金比例。

继续将这些附加至你的RPM的**index.html**的拷贝中：

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
      "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>RPM Music</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
  <link rel="stylesheet" type="text/css" media="screen"
        href="stylesheets/screen.css" />
  <!--[if IE]>
    <link rel="stylesheet" href="stylesheets/ie.css" type="text/css"
          media="screen, projection">
  <![endif]-->
  <link rel="stylesheet" href="stylesheets/rpm.css" type="text/css"
        media="screen" />
</head>
<body>
  <div id="wrap" class="container">

    <div id="header" class="column span-24 last">
      <div id="nav" class="column span-16 last">Site Navigation</div>
      <div id="mast" class="column span-24 last"></div>
    </div>

    <div id="content" class="column span-15 colborder last">Main Body Content</div>

    <div id="sidebar" class="column span-8 last">Sidebar Content</div>
  </div>

  <div id="footer">Footer Content</div>
</body>
</html>
```

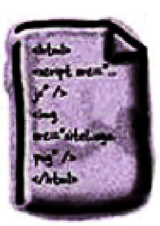
Blueprint使用分类为“container”的div围起内容。

请看这里，16是24的2/3……我们使用了黄金比例。

这两个<div>为以后增加内容预留了空间。

15:8几乎等于2/3:1/3，并留下一栏空白。

网站上的每个主要元素都需要赋予名称以“column”起始的类（class）。这样可告知Blueprint安排元素位置的方式。第二个值（span-xx）则告知该元素横跨的栏数。



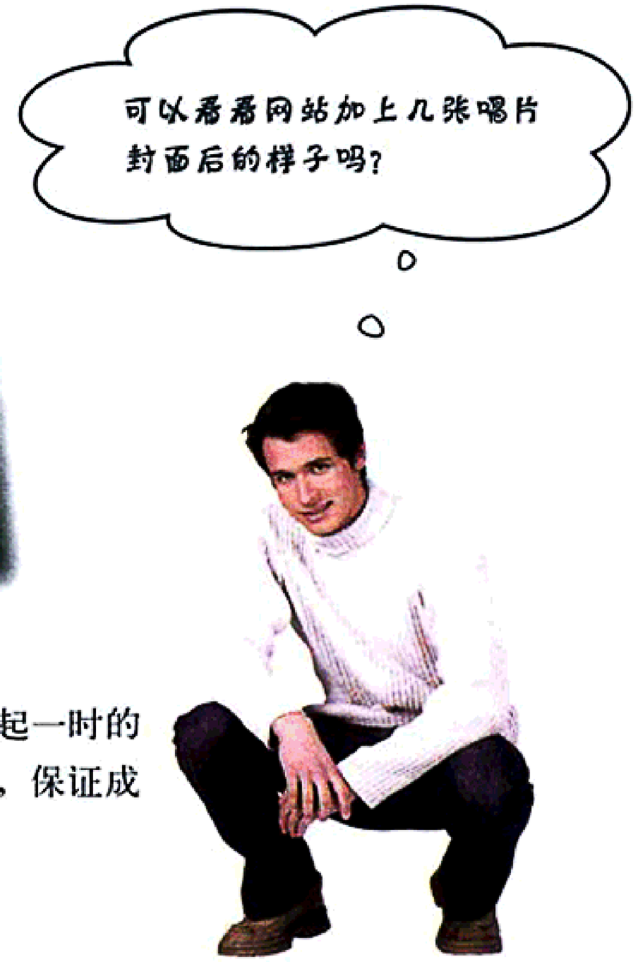
index.html

我们还在处理index.html文件。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

放上你的RPM Music唱片





At the Party with Hector Rivera

Hector Rivera，纽约拉丁灵魂之王， 1966 年发行的《At the Party》引起一时的轰动，闯入 R&B 最热门专辑的前40名。这张经典唱片能让人彻夜狂舞，保证成为你收藏中最喜爱的唱片之一。

Hawaii with a Bongo Beat

LeRoy Holmes 又做到了，这张融合了夏威夷与纳什维尔风情的专辑保证会带你回到热情的岛屿或乡村。带走这张唱片，聆听你最爱的热带风情经典歌曲《The Moon of Manakoora》以及令人愉悦的《Mahilini Mele》。这是适合全家人听的好音乐。

Dreamin' Wild

帅哥二重唱 Donnie and Joe Emerson 给你带来这张迷幻摇滚专辑。他们的畅销金曲《Don't Go Lovin' Nobody Else》会使你哼唱不绝。收藏家必备，RPM Music 独家限时特卖。趁热收藏吧!

XMAS A Go Go

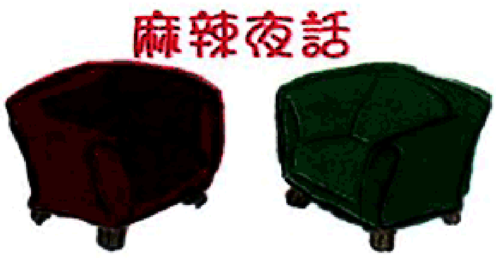
本周的神秘唱片，看起来非常适合加入任何圣诞歌曲的收藏。某天，它突然出现在 RPM Music 的仓库里，我们已经标价出售。来一张神秘历史里的 XMAS A Go Go 吧!



习题

将上述内容加入你正在制作的 RPM Music网站主页—— index.html 的主 <div> 中。考虑如何将内容插入到适合的地方：它们是没有顺序差别的相似项，但或许都需要加上样式。各位可至 Head First Labs 下载唱片封面：

http://www.headfirstlabs.com/books/hfwd/ch04



今晚主题：对用户而言，谁更重要？

内容与样式争论自己对用户体验的重要贡献。

样式： 你知道，我真觉得这个话题不值得在这讨论。你看，网络是一种视觉媒体，大家想要美观的东西。如果网站看起来不怎么样，没有人会关心它的内容。

内容： 没什么好讨论？你怎么能这么快就忘记万维网（World Wide Web）的发源地？Berners-Lee 提出 HTML来协助研究者分享及更新信息，尤其是科学研究信息。早期，内容就是王道。

样式： 是的，早到几百年前那么早！但是现在，样式与设计才是一个网站的注册商标，它们给予网站自己的特征与个性。

内容： 没错，但若没有写作良好的内容，即使是拥有最先进 CSS的最佳设计的网站也无法持久。图片与任何花哨的三栏式布局只有一定程度的能耐。我们的内容必须清楚、简短而且容易阅读。否则，大家就不会关注。别让我开始啰嗦关于未回答来访者的问题所造成的下场，压力太大了！

样式： 我的压力也很大！何不想想导航系统？如果我无法让受众从网站的甲地到乙地，他们永远找不到你。更不要说屏幕尺寸、文字大小以及我所做的一切事项的可用性。要管理的事项很多，可不像你想得那么容易。

内容： 导航？用无序列表和一些文字链接不就可以了吗？真受不了你们这些图形设计师……

样式： 你以为现在是什么年代啊！1995 年吗？没有 CSS 的无序列表与文字链接？真没意思。

PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

样式：

谁邀请他来的啊？

我说……现在没人会讲那些过去的历史了。当时大家都还年少无知，完全忽视了分离标记与样式的事情。对了，内容跑到哪里去了？

所以往事就一定美好吗？现在我住在CSS文档里。我现在比以前更有用，而且也不再被标记缠得无法动弹。对我来说，现在肯定更好。如果硬要发表什么意见，我是真的在帮你们！现在你可以自己独立了，不管你是为了什么重大原因而独立。

……我该把刚才那些话当成赞美吗？你要知道，不用处理你那些到处出现的 <p>对我来说才是一大福音。总之别忘了考虑我。

内容：

<markup>（标记先生）

样式，你还在抱怨内容吗？你不记得以前那些待在内容身旁的日子了吗？当年是我利用<font>、<i>、<b>、<table> 等标签帮助你待在内容的旁边。

</markup>

<markup>

样式表的确很好，但你想想过去的那段日子……无穷地嵌套表格、标签里填入使用十六进制数字表示的色彩以及最让人喜欢的空格 GIF 文件……

</markup>

不好意思啊，标记先生总喜欢跟着我四处逛。不过，他说的有根有据。你以前只不过是 HTML 泥淖里的标签而已。

你移到/stylesheets目录后的确让文件干净许多。这确实让我和标记更有机会互相熟悉。少了你那些四处埋伏的无意义的标签后，真是让人惊讶于你的缺席会有多大的帮助！



习题

以下是我们在RPM Music 2.0里加上专辑封面、说明与标题的方式。你的成果如何？

```
<body>
  <div id="wrap" class="container">
    <div id="header" class="column span-24 last">
      <div id="nav" class="column span-16 last">Site Navigation</div>
      <div id="mast" class="column span-24 last"></div>
    </div>
    <div id="content" class="column span-15 colborder last">
      <h3>New at RPM Music</h3>
      <ul>
        <li><div class="column span-4"><img alt="cover1"
                src="images/cover1.jpg" /></div>
          <h4>At the Party with Hector Rivera</h4>
          <p>Hector Rivera, the king of New York Latin Soul really makes a splash with
his 1966 release <em>At the Party</em>. Climbing into the R&amp;B Top 40, this classic
album will have you dancing all night long and is sure to become one of the favorite
records in your collection.</p>
        </li>
        <li><div class="column span-4"><img alt="cover2"
                src="images/cover2.jpg" /></div>
          <h4>Hawaii with a Bongo Beat</h4>
          <p>LeRoy Holmes has done it again with this Hawaiian-Nashville fusion album
sure to take you back to the islands&mdash;or the country. Pick up this record and
listen to your favorite tropical classics like "The Moon of Manakoora" and the always
delightful "Mahilini Mele." Great music for the whole family.</p>
        </li>
        <li><div class="column span-4"><img alt="cover3"
                src="images/cover3.jpg" /></div>
          <h4>Dreamin' Wild</h4>
          <p>The hunky duo of Donnie and Joe Emerson bring you this psychedelic rock
album for the ages. Their smash hit "Don't Go Lovin' Nobody Else" will have you humming
for days. This is a collector's item and is only being offered for a limited time here
at RPM Music. Get it while it's hot.</p>
        </li>
        <li><div class="column span-4"><img alt="cover4"
                src="images/cover4.jpg" /></div>
          <h4>XMAS A Go Go</h4>
          <p>This weeks mystery LP looks to be a great addition to any Christmas music
collection. This just showed up one day in the RPM Music warehouse and we've priced it
to sell. Get your piece of mystery history with XMAS A Go Go.</p>
        </li>
      </ul>
    </div>
    <div id="sidebar" class="column span-8 last">Sidebar Content</div>
  </div>
  <div id="footer">Footer Content</div>
</body>
```

这里只是专辑列表，所以我们使用无序列表。

我们分别把每张专辑封面放在不同的<div>中，安排位置时才能与专辑说明分开处理。

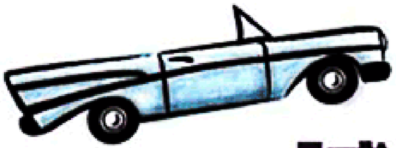
专辑名称放在标题元素（h4）里以表示它们的重要性，并可使用CSS设计其样式。

PDG



index.html

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

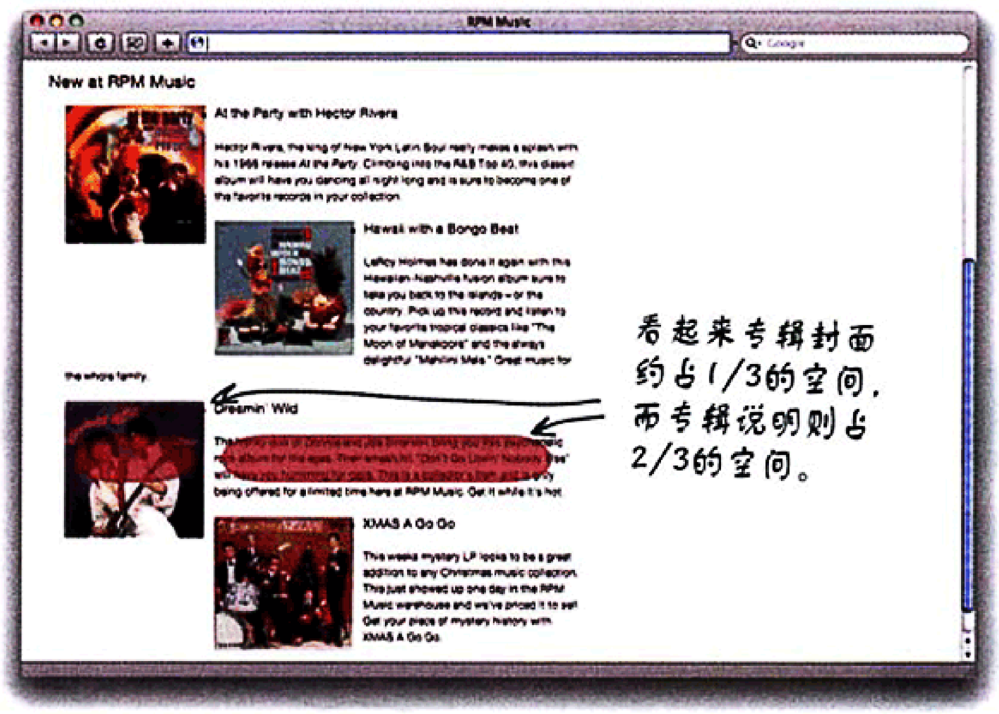


试驾

RPM Music 2.0 看起来如何？

更新你的 index.html并用浏览器将其载入。

嗯……唱片的排列并不整齐。我们需要再对列表加入一些样式，使网格的轮廓变得清晰。



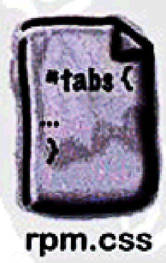
看起来专辑封面约占1/3的空间，而专辑说明则占2/3的空间。

加上一些清理布局的CSS

给 rpm.css 加上一些简单的东西，应该可以大幅清理布局：

```
p, ul, li, h1, h2, h3, h4 {
        margin: 0;
}
h3 {
        margin: 0 0 20px 0;
        padding: 0 0 5px 0;
        font-weight: bold;
        border-bottom: 1px solid #ccc;
}
ul {
        list-style-type: none;
}
#content, #sidebar {
        margin: 40px 0 20px 0;
}
#content h4 {
        font-weight: bold;
        font-size: 1.4em;
}
#content li p {
        margin: 0 0 70px 0;
}
```

设定某些常用网页元素的边界为0。

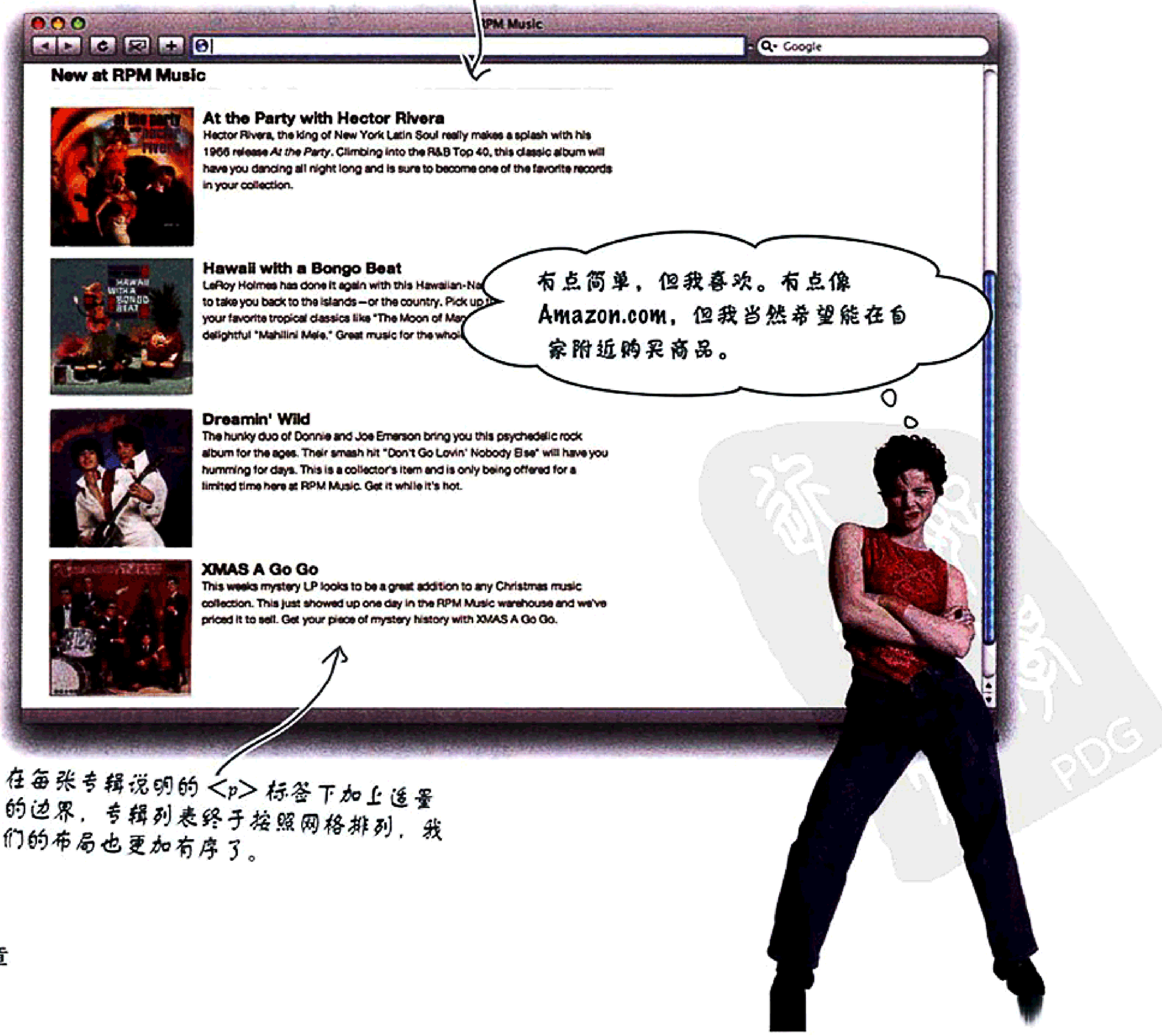


ul 与 #content 规则将协助排列唱片。"list-sytle-type: none" 将全面移除唱片列表前的项目符号。通常情况下，项目符号是好东西，但在这个案例中不需要它们。还有一项重要规则则是 #content li p 对下边界的设定。这项规则确保每个 <li> 都恰好叠在另一个 <li> 上面。

试驾

RPM Music 2.0(1) 准备好接受测试了。

更新你手边的 rpm.css并重新载入RPM Music网站。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

完成内容与导航的标记工作

再多加入一点内容，给 RPM 老板看看我们目前的成果。请把下列改变加到你的 index.html 中：

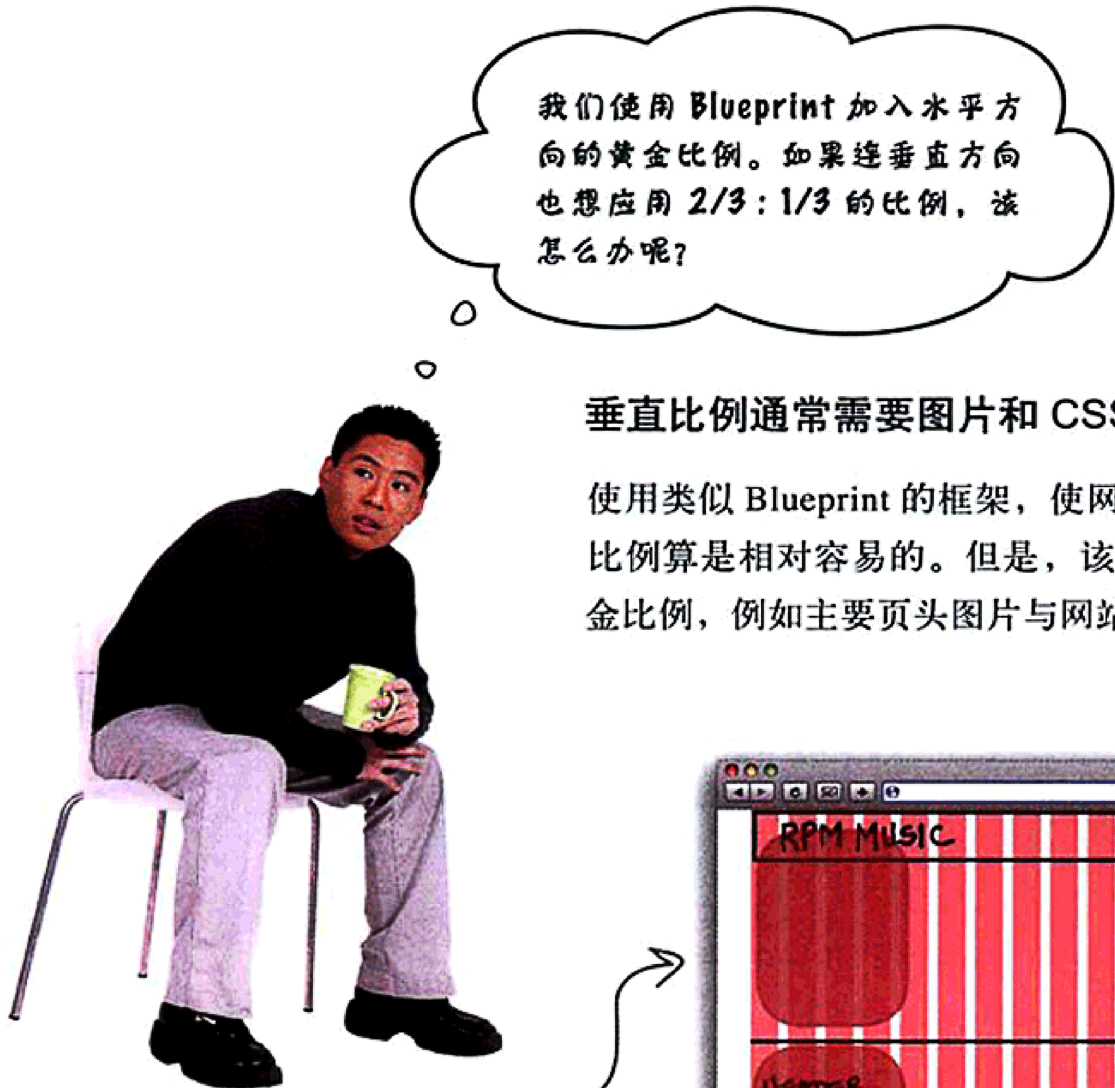
仍然利用 Blueprint。这一次，我们想让导航横跨网页宽度的 2/3。在 Blueprint 提供的 24 栏蓝图中，2/3 表示 16 栏。

```
<body>
  <div id="wrap" class="container">
    <div id="header" class="column span-24 last">
      <h1 class="column span-8 last">RPM Music</h1>
      <div id="nav" class="column span-16 last">
        <ul>
          <li class="active"><a title="RPM Music home" href="#">Home</a></li>
          <li><a title="Music Store" href="#">Music</a></li>
          <li><a title="RPM Blog" href="#">Blog</a></li>
          <li><a title="About RPM Music" href="#">About</a></li>
          <li><a title="Shopping Cart" href="#">Cart</a></li>
        </ul>
      </div>
      <div id="mast" class="column span-24 last"><img alt="rpm guys"
          src="images/rpm_guys.jpg" /></div>
      <div id="subheader" class="column span-24 last">
        <h2>RPM Music is the #4 online, midwest, <em>shrink-wrap</em>
          music retailer</h2>
      </div>
    </div>
    <div id="content" class="column span-15 colborder last">
      <h3>New at RPM Music</h3>
      <ul>
        <!-- Album listings from earlier -->
      </ul>
    </div>
    <div id="sidebar" class="column span-8 last">
      <h3>From the Blog</h3>
      <p><strong>Nov 4</strong> &mdash; RPM is gearing up for the holiday season and
stocking up on lots of records for the post-Thanksgiving LP rush. We should be flush
with inventory and we suspect that we'll have some cool new specials to announce later
in the month. Check back soon for the holiday RPM madness.</p>
      <p><strong>Oct 20</strong> &mdash; We just received a mysterious package in
our warehouse full of Christmas albums that seem to have originated in Japan. We are
currently investigating their origins and if everything checks out, we'll have them up
on the site for purchase. Could be the makings of an RPM Music exclusive.</p>
      <p><strong>Oct 7</strong> &mdash; New specials are up on on the site as of last
night. Be sure to check out the LP's that offer free shipping.</p>
    </div>
  </div> <!-- end "container" div -->
  <div id="footer">
    <p>Copyright &copy; RPM Music, all rights reserved.</p>
  </div>
</body>
```

以下是博客样本。稍后，我们可以从 RPM Music 博客中抽出内容，但是目前暂且使用假文字呈现文字排版后的外观。

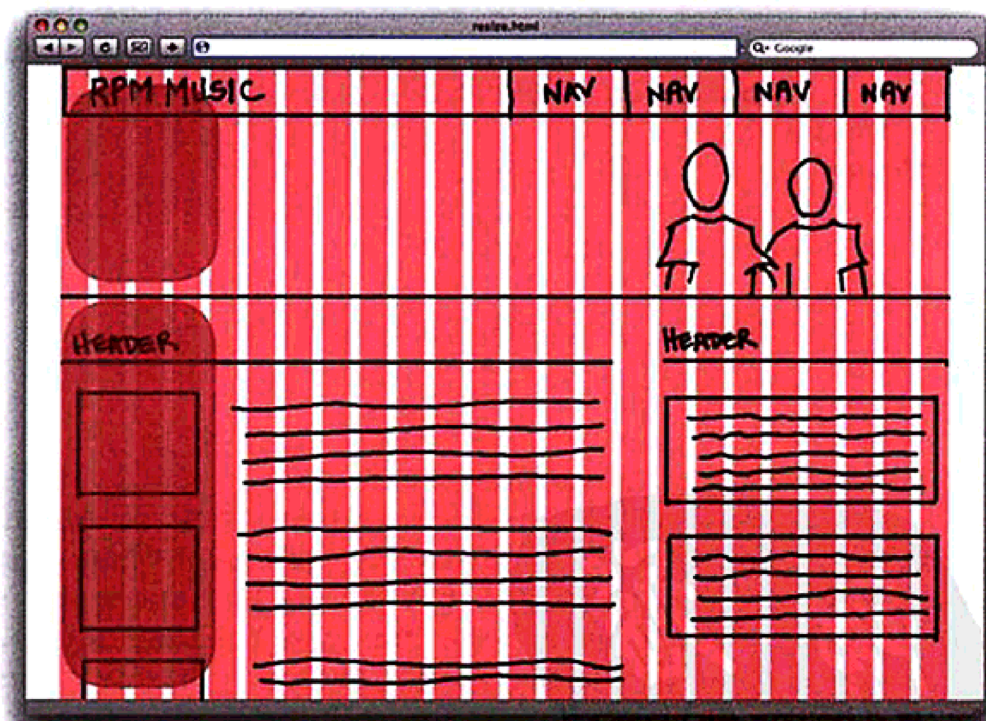
目前只要简单加上页脚区的版权声明就好了。请注意，页脚区的 <div> 位于容纳主要内容的 <div> 之外。这样即可让页脚区于网页底端横跨全部宽度。

index.html



垂直比例通常需要图片和 CSS 定位。

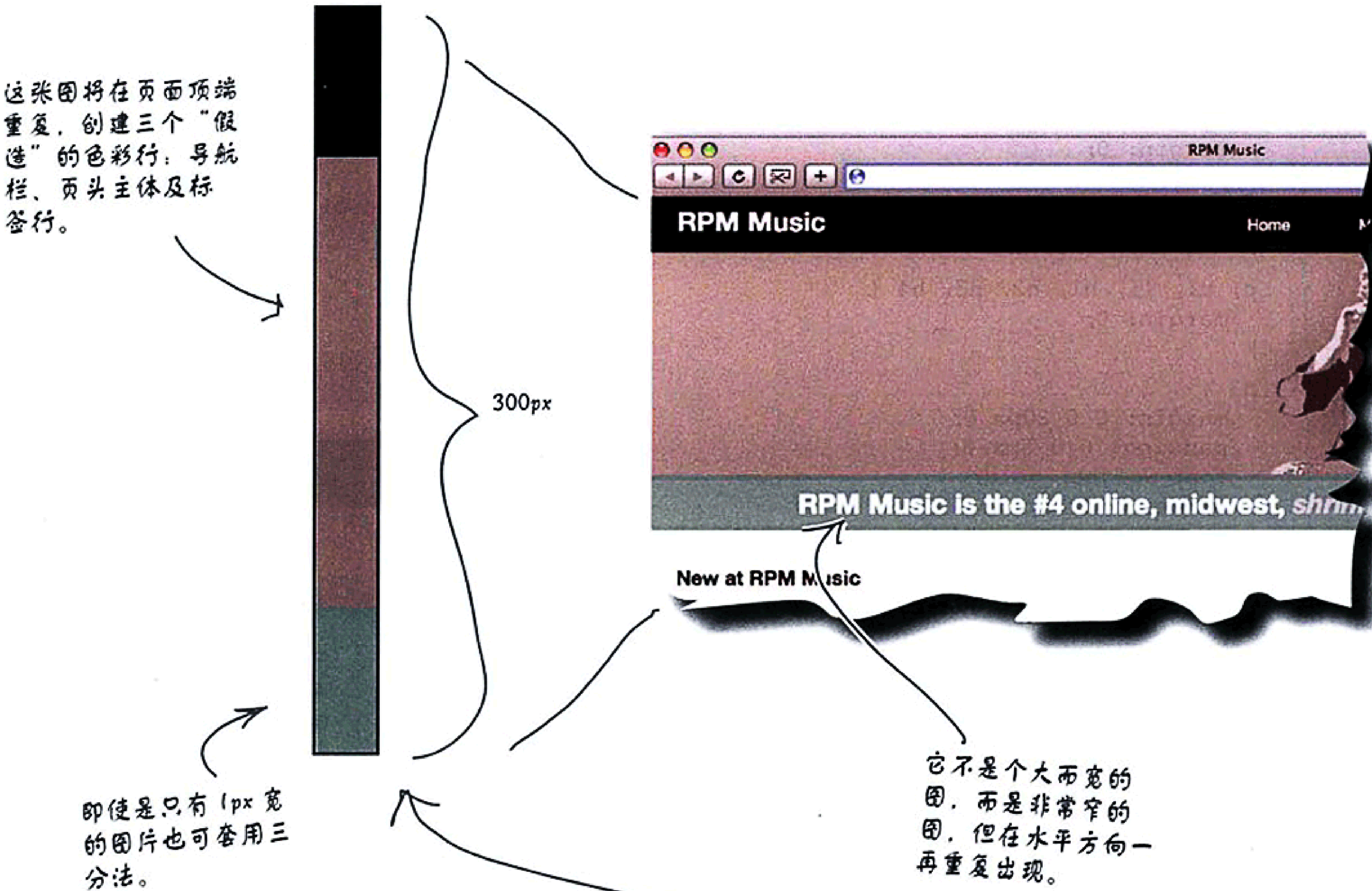
使用类似 Blueprint 的框架，使网页的水平方向采取黄金比例算是相对容易的。但是，该如何构成垂直方向的黄金比例，例如主要页头图片与网站其他内容的比例？



你可以从设定图片高度为（用户的）屏幕实际垂直高度的 1/3 开始。但接下来必须使用许多不同的图片，甚至使用可怕的 1像素透明空格页。还有页头里的页面部分：导航栏、网站 logo、任何标题……一切很快将变得混乱不堪。

较好的解决方式是制作一张比例恰当的背景图，像这样：

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



1px宽的GIF图像将于网页顶端横向重复。

这是网站整体的背景色（在页头下）。

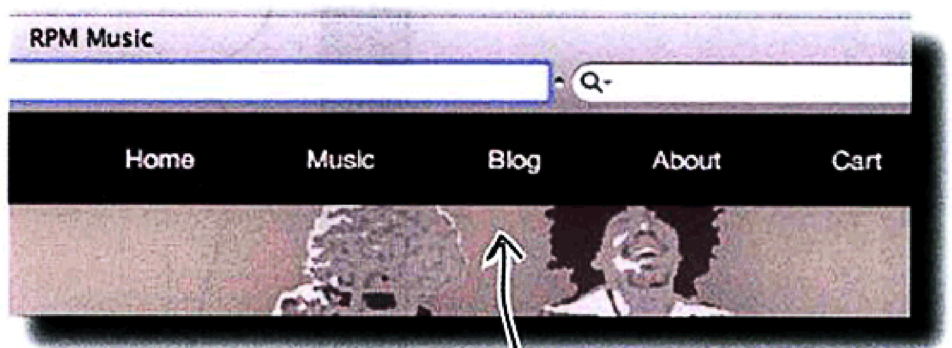
```
body {
    background: #fbf9ef url(../img/header_bg.gif)
                repeat-x top;
}
```

这段代码将在网页顶端横向串联 header_bg.gif。

以更多CSS加入布局及编排细节

以下这些 CSS 规则可以整理所有刚加入的 XHTML 并设定格式。请把它们也加入 rpm.css 里：

```
body {
  margin: 0;
  padding: 0;
  background: #fbf9ef url(../images/header _ bg.gif) repeat-x top;
}
p, ul, li, h1, h2, h3, h4 {
  margin: 0;
}
h3 {
  margin: 0 0 20px 0;
  padding: 0 0 5px 0;
  font-weight: bold;
  border-bottom: 1px solid #ccc;
}
ul {
  list-style-type: none;
}
#nav {
  height: 50px;
}
#nav ul {
  float: right;
}
#nav ul li {
  float: left;
  padding: 15px;
}
#nav ul li a {
  color: #fff;
  text-decoration: none;
  padding: 15px;
  font-size: 1.2em;
}
#nav ul li.active, #nav ul li:hover {
  background: #333;
}
#mast img {
  float: right;
}
```



只是多加一些 CSS 规则，却将带来一个美观、功能齐全的导航，同时让网站更容易使用。

这个导航的定位方式将让“分页标签”位于布局的右侧。（#nav ul { float: right; }）

nav ul li上的15px边距将为 <a> 标签提供变大和形成方块形状的空间。

这项规则将突出分类为“active”的 <a> 标签。可让用户知道点击鼠标后前往的页面。

#mast img是页头区的主图。我们希望将它移动到网页的右侧。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



rpm.css

```
#header h1 {
  padding: 10px 0 0 0;
  font-size: x-large;
  font-weight: bold;
  color: #fff;
}
#header h2 {
  margin: 8px 0 0 0;
  text-align: center;
  color: #fff;
  font-weight: bold;
}
#header h2 em {
  color: #ccc;
}
#content, #sidebar {
  margin: 40px 0 20px 0;
}
#content h4 {
  font-weight: bold;
  font-size: 1.4em;
}
#content li p {
  margin: 0 0 70px 0;
}
#sidebar p {
  margin: 0 0 10px 0;
}
#footer {
  border-top: 5px solid #928977;
  background: #a9a294;
}
#footer p {
  margin: 0 auto;
  padding: 10px;
  width: 950px;
  font-size: 1.2em;
  font-weight: bold;
  text-align: center;
}
```

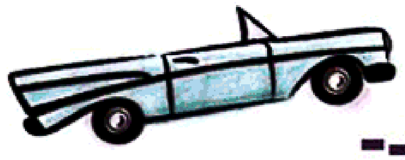
页头区中的<h2>元素是RPM Music的广告语。它横跨整个页面并置于版面中央。我们需要加入上边距，让它恰当地排列。

这些是页脚区的规则，会使页脚横跨整个网站的底端，位于包含网格的元素之外。使用与网格图相同的宽度（950 px），并以margin：0 auto使此区内容置中，可给我们所求的布局。



重点是设计，而不是 CSS。

如果你不是很了解这里的 CSS 规则，没有关系。你可以参考《深入浅出HTML与XHTML、CSS》来了解更多细节。目前只要专心研究我们创建的网站外观，以及如何使画面平衡、有组织并遵循黄金比例就可以了。



试驾

RPM Music已经准备好上路了。

更新 `index.html` 与 `rpm.css`，并从 Head First Labs 下载任何缺少的图片。然后看看你的工作成果：

现在的RPM Music看起来像是1999年以后的产物，而且看起来赏心悦目。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



复习要点

- 问卷调查是取得受众的广泛信息的绝佳方式。
- 自创角色是典型用户，使你的受众具体化并代表他们。
- 屏幕实际面积是指设计师面对的设备的屏幕上的可用空间。
- 分辨率越低，事物显得越大，也将占用越多屏幕实际面积。
- 在设计布局的纸上作业阶段，网格能提供秩序与视觉逻辑。
- 黄金比例能建立更加赏心悦目的设计。
- 三分法是根据黄金比例创建网格的简易快速版本。
- CSS基于网格的框架是种特殊化的CSS文件，包含所有必要样式，可用于依据CSS中的网格编排你的网站。
- CSS基于网格的框架的目标是让设计师聚焦于项目特有的任务上，而不是重复前人做好的工作。
- 显示鼠标移过区块效果的导航系统，可在用户点击链接时提供链接前往处的信息。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

5 运用色彩设计

走出单色的世界



色彩是Web设计时的无名英雄。一个好的调色板可以吸引受众进入你的网站，给予洗礼般的强烈冲击，而且让他们还想再回来。当提到色彩与Web设计时，不仅仅是挑选**好看的调色板**而已，还关系到如何**运用**这些色彩。你可能选了不错的调色板，但如果使用**不慎**，大家仍会唯恐避之不及。读完本章，各位将不仅能熟悉色彩对网站用户的**影响**，还将学到选择美观的调色板且适于（甚至能补充）你的以用户为中心设计的网站。

帮忙支持本地音乐活动

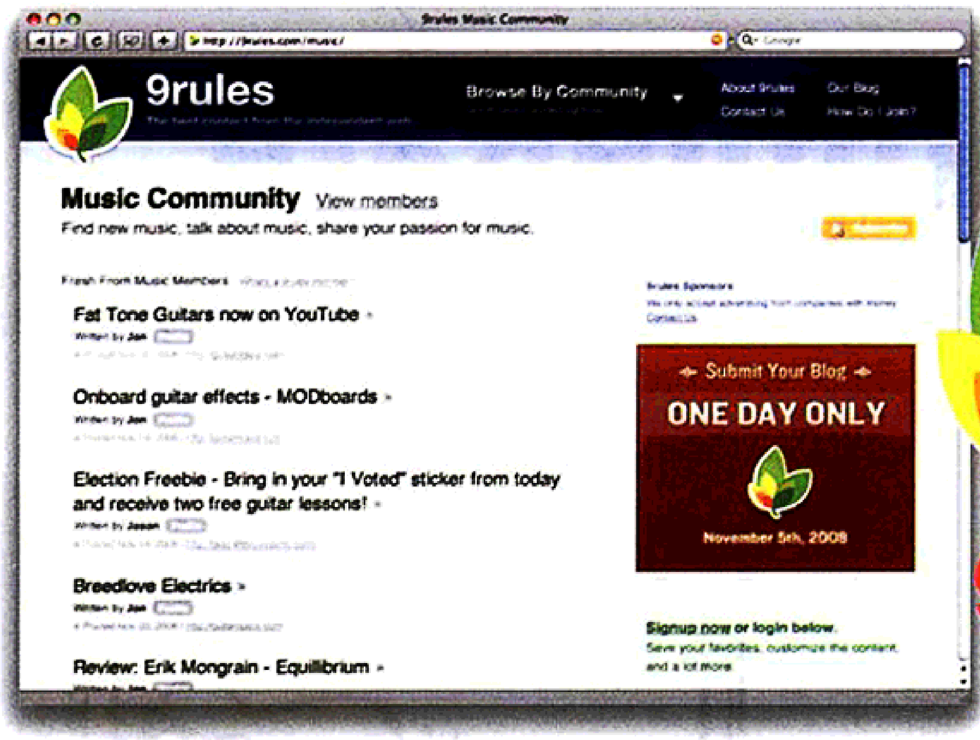
你为 RPM Music 设计的网站非常受欢迎。唱片行老板Sam 收到许多好的反馈，因此他打算扩展事业版图，创建一个报道本地音乐活动的新网站 SimpleRate——他希望由你设计这个新网站。事情是这样的，Sam 在脑中已经有了构想，他希望新网站加入9rules Music网络（**http://9rules.com/music**）。如果这个新网站成为网络的一部分，表示唱片行和网站会有许多曝光机会（当然也为设计者带来曝光机会）。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

9rules：博客网络首选

今天的网络世界里到处都是博客。问题是博客太多了，多到无法知道哪里才能找到好博客。这就是 9rules 登场的地方。9rules（http://9rules.com）是博客聚合器（blog aggregator）与博客网络（blog network）的混合体。它联合网络成员（通过主题如音乐、摄影、科学、设计、游戏等组织）的文章，为希望找到优质博客的人提供了优质内容应有尽有的好地方。





让SimpleRate登上9rules的Music网站，将为RPM Music在线商店带来人潮，或许还带来潜在的商机。

现在，该如何让 SimpleRate 登上这个网站？9rules 周期性地有一段 24 小时注册申请的流程。在这段时间内，网站站长可以提交他们的博客以经审查为成员。每一段注册期，9rules 平均只接受30或40个网站（申请者则有上千个网站）。总而言之，能让 9rules 接受注册申请已是一大成就，也是许多设计师、内容厂商与博客用户的目标。

动动脑

想登上9rules，不仅需要优秀的设计。让网站在线时被注意到的三种有效方式是什么？

*编注：9rules 因为种种理由，2009 年暂时采用不限时间的开放申请，从3月18日开始实施。详情请见：http://9rules.com/about/join/。

选择很有限

Sam喜欢我们提出的分镜表，只是有项但书：他已经想出SampleRate的logo。无论我们接下来怎么做，新生的SampleRate网站都必须要与Sam 挑选的现有logo水乳交融。

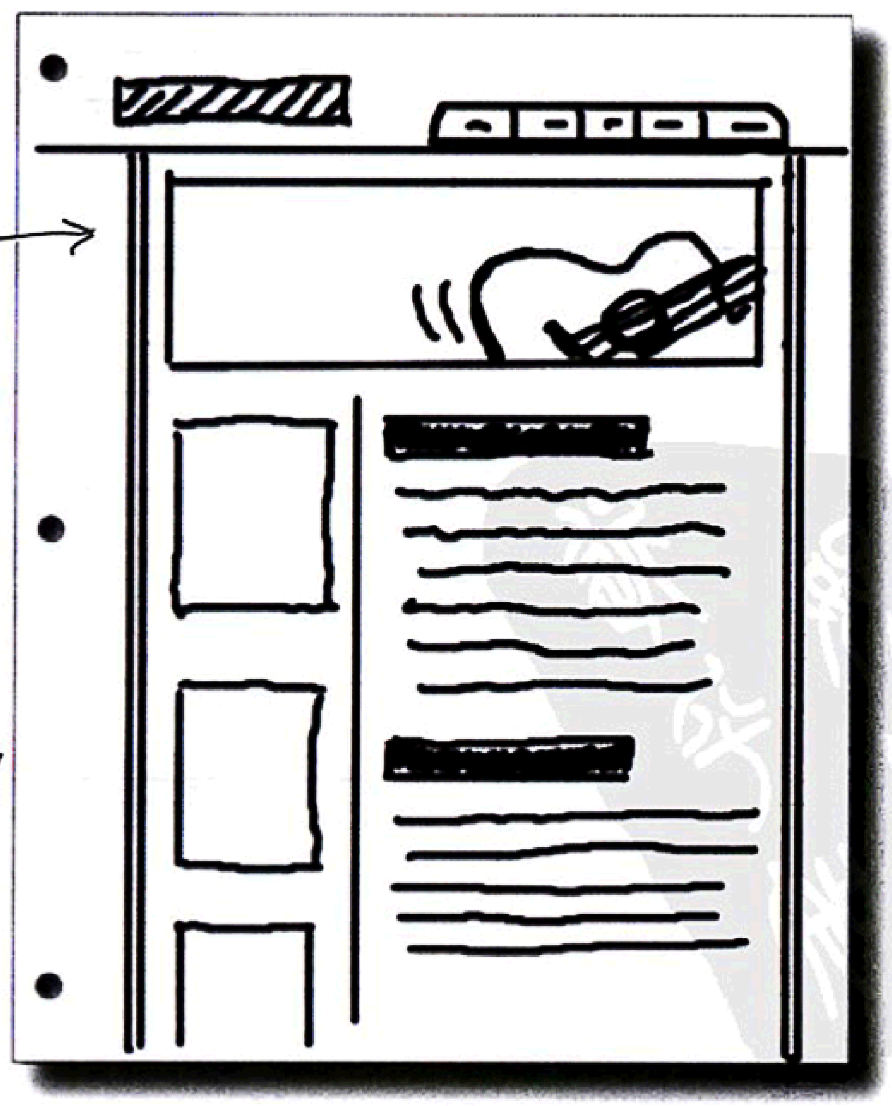
这表示有些选择已经超出我们的掌握，例如色彩。请看看SampleRate的logo……它对我们的设计有何贡献？

这是 Sam 决定给 SampleRate 网站使用的 logo。

Sam 选择了字型，所以我们或许也该在网站中使用这个字型。

这是模拟图形均衡器的图片。对我们而言，它限定了可用于网站其他部分的色彩。

Sam 很喜欢这个在页头区放入吉他图的点子。



SampleRate 的设计非常简单：一个呈现内容的主栏；一个置左的侧栏，用来呈现额外的细节。

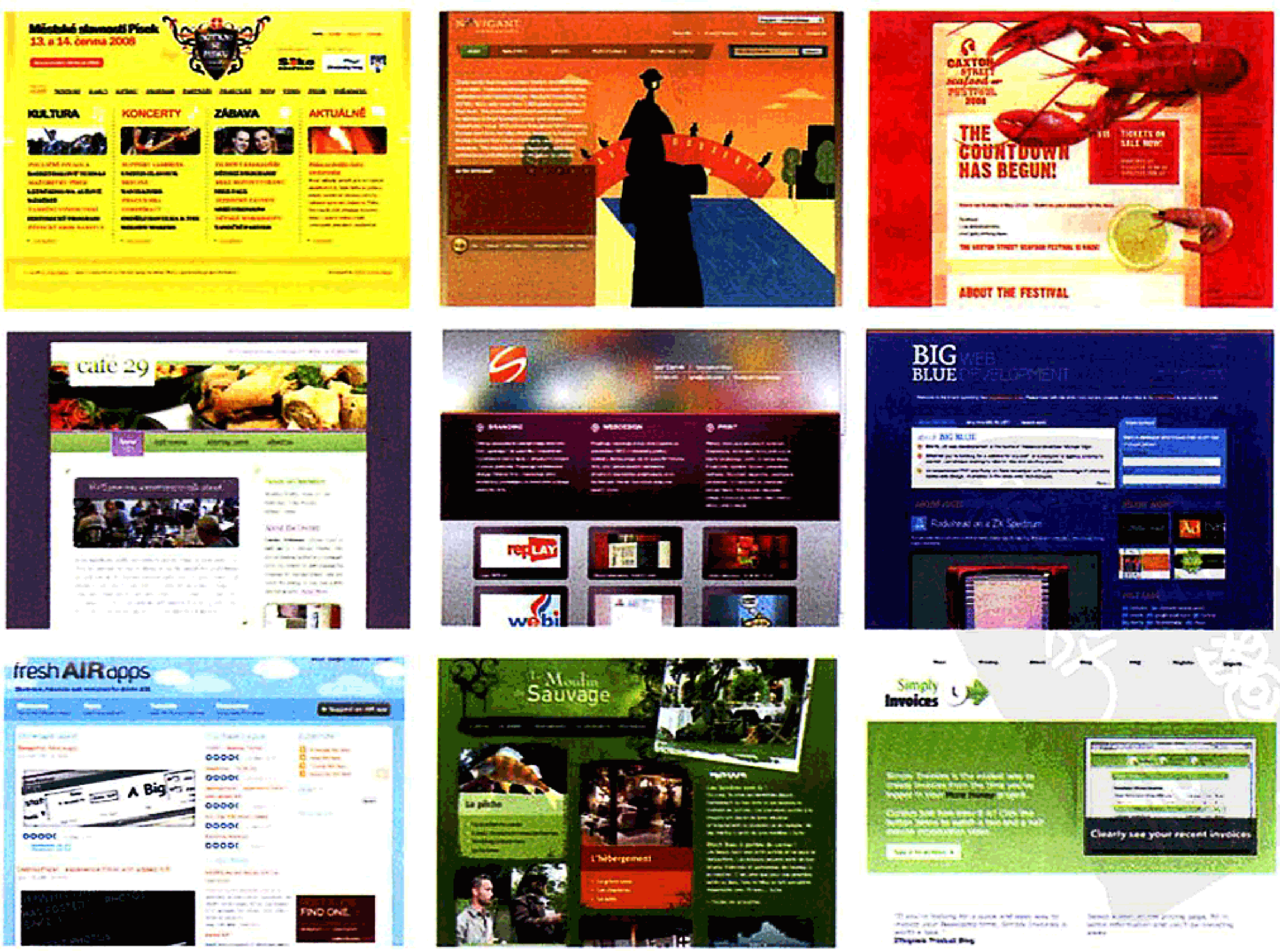
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

色彩具有情绪影响力

你第一眼看到 SampleRate 的 logo 时有什么感觉？无论喜欢或讨厌，多少都会有所感觉到什么。这是因为**色彩创建情绪**（color create emotion）。例如，红色会联想到兴奋，紫色感觉高贵而庄严，黄色使人欢欣鼓舞，蓝色则有种舒适与安全的感觉。

当我们设计一个用到强烈色彩的网站时，必须思考色彩产生的情绪。色彩运用合宜的网页能给人某种感受。若在网站设计时并未有意识地使用色彩作为设计元素或网站的色彩运用不佳，则不会产生这种感受。你应该把色彩视为一种设计元素，它与导航、图片或内容一样重要。

请看下列无拘无束的色彩与使用它们的网站。我们会情不自禁地产生某些反应……这就是我们希望 SampleRate 达到的效果：强烈**正面的**反应！



习题

请看看下列四张屏幕截图，写下你看到时的感受。欢迎使用任何你想用的形容词。兴奋、好玩、快乐、悲伤、好奇……写下你的任何感受。

❶ freshairapps.com



❷ bigbluedev.com



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

❸ caxtonstreetfestival.com.au



❹ le-moulin-desauvage.com





这个网站使用色彩强化视觉隐喻，而且做得很好。淡蓝色与云朵呼应了网站名称“fresh air apps”，而且整个网页都非常明亮，给人晴朗清新的感觉。



在这个网页上，色彩大概是唯一重要的设计元素。没有淡蓝色（用来表现天空），本页将失去“晴朗清新”的感觉，整个视觉隐喻也就失败了。



整体色调以龙虾的颜色为基础。深红色确实抓住了我的视线。我也喜欢内容背景的木纹，看起来像砧板的感觉。看到这个网站我就饿了！



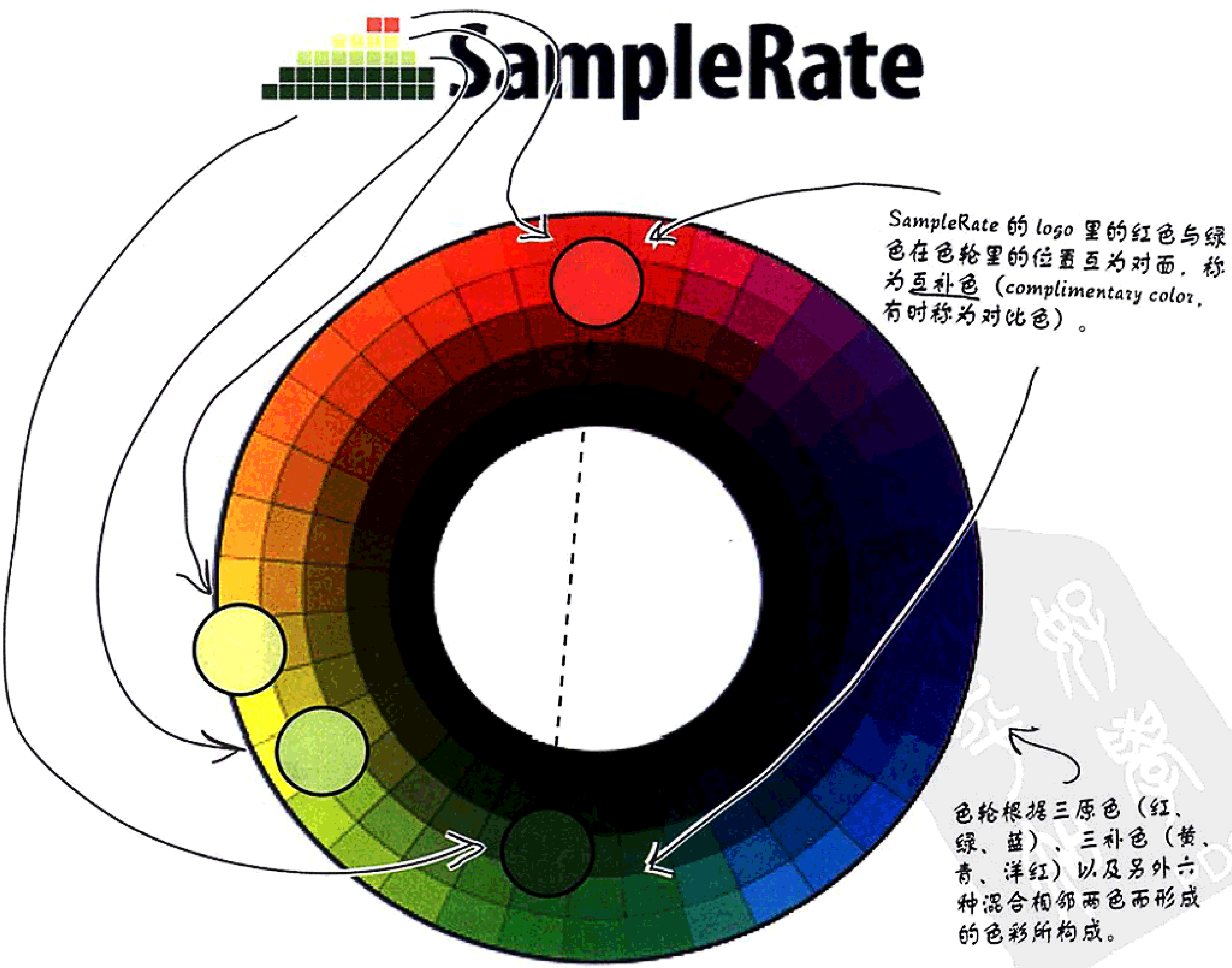
这个网页上的红色来自龙虾的颜色，并作为整个网页的基础色。本页显得明亮、欢乐且完美地展现了内容。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

色轮（一切的开始）

开始思考SimpleRate该用什么色彩前，让我们先认识设计界的色彩工具之母——色轮（color wheel）。色轮（有时称为*color circle*）是显示出各种色彩并呈现这些色彩间的关系的环形图。

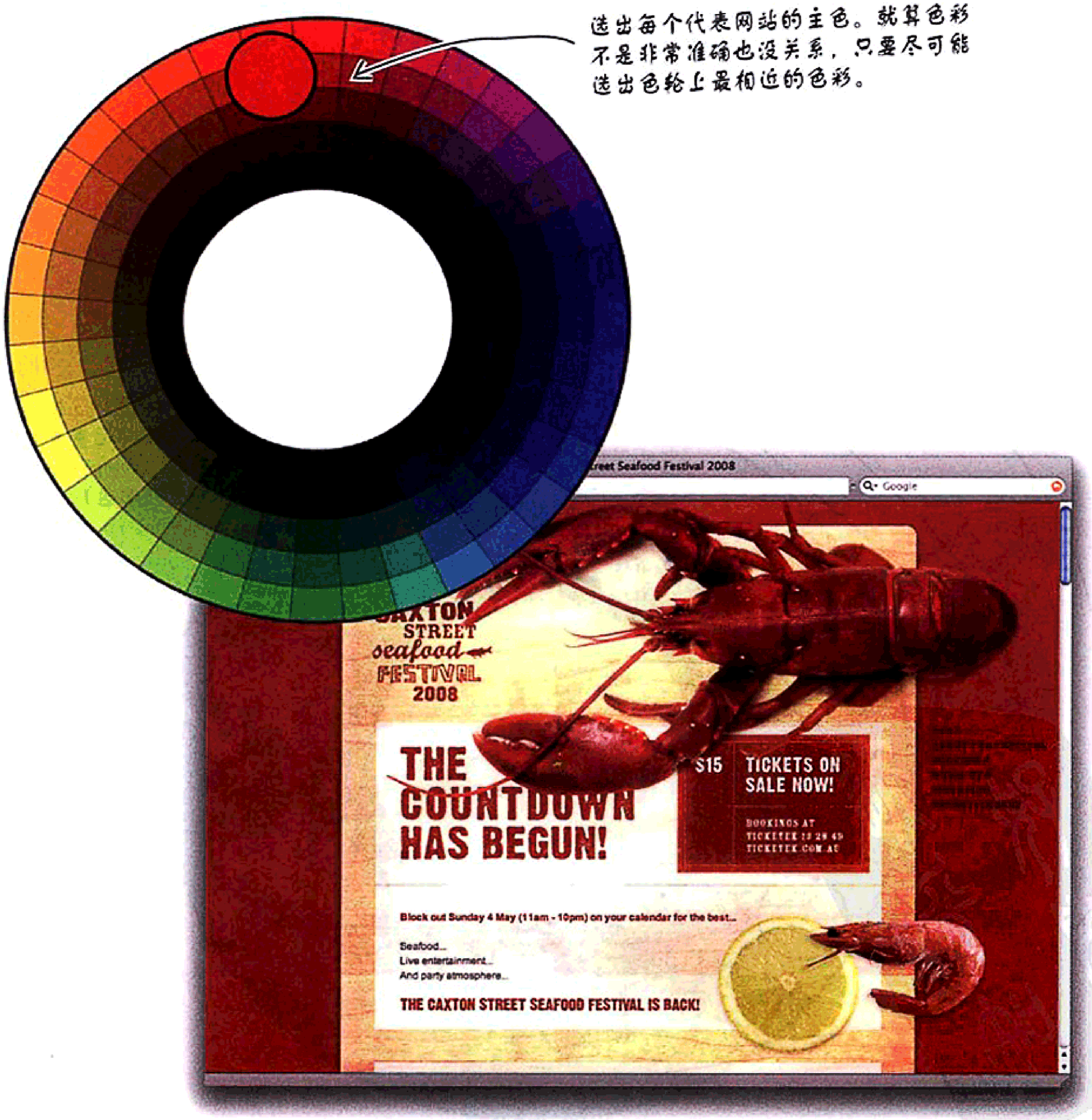
色彩关系是关键……色轮让我们选出互动良好的色彩。先从寻找SampleRate的logo色彩开始：



磨笔上阵

请看下面的网站，于色轮中圈出每个网站的主色。圈选出色彩后，试着画线把它们连起来。注意到其中的模式了吗？

选出每个代表网站的主色。就算色彩不是非常准确也没关系，只要尽可能选出色轮上最相近的色彩。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

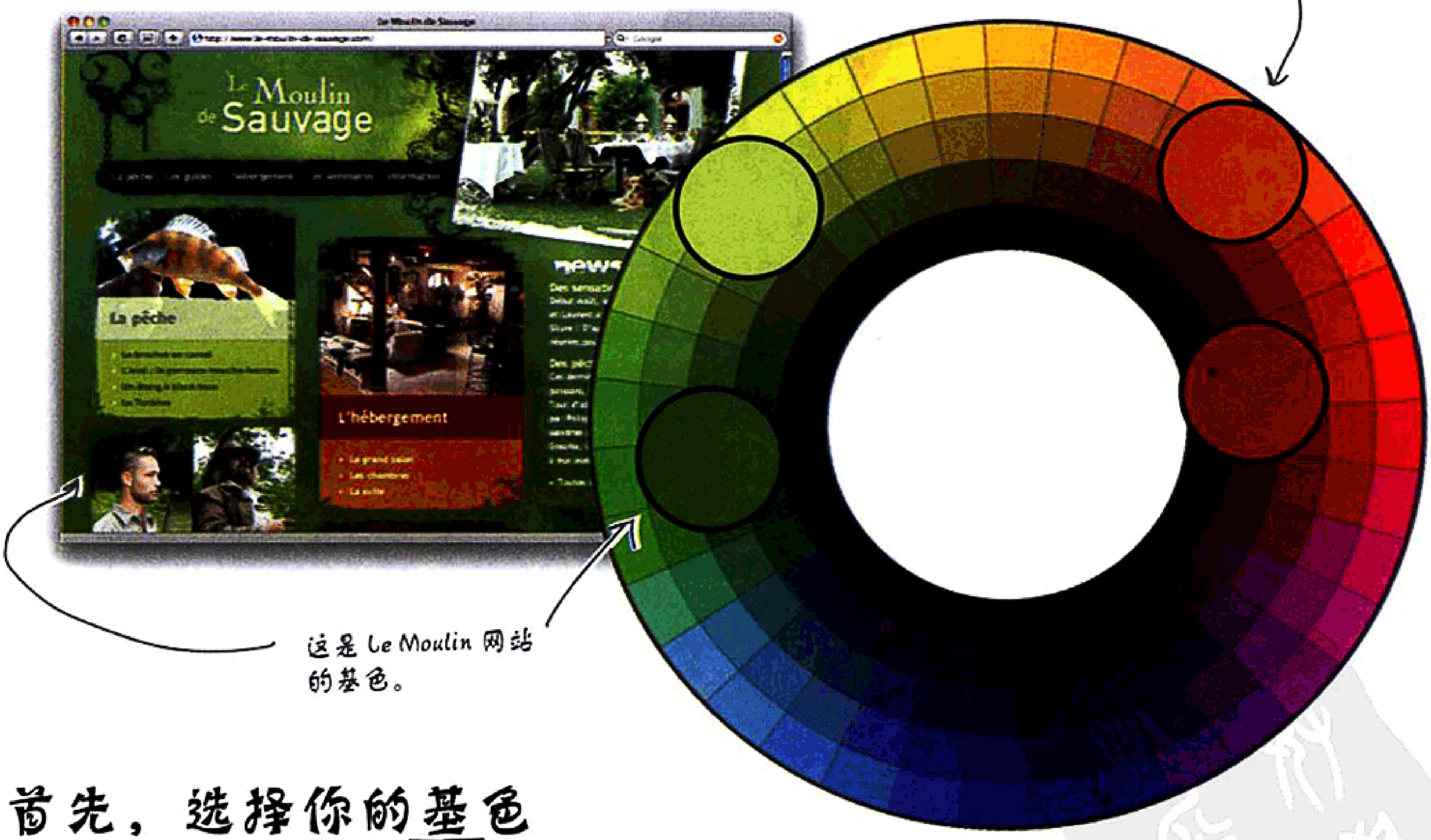
在色轮上以各种方式连接你的色彩。有任何常见主题（theme）吗？



使用色轮选择"互动良好"的色彩

或许已经有人开始咕哝："是的，色轮真是好，好得呱呱叫！但我该如何用它挑选出相处和谐的色彩，而不会像是打翻了调色板呢？"这就是**配色方案**（color scheme）派上用场的地方了。配色方案不只是一组色彩，而是一组互动良好的特定色彩。

以下是一个起始点：所有良好的配色方案都从单一色彩和便利好用的色轮开始。



首先，选择你的基色

上面的网站整体采用非常深的绿色。这就是网站的基色：最能表现视觉隐喻及所有其他色彩所基于的色彩。我们必须先为 SampleRate 选择一个基色。然后，其他的一切——搭配的色彩、色彩的深浅、色彩的饱和度，都依据基色来决定。

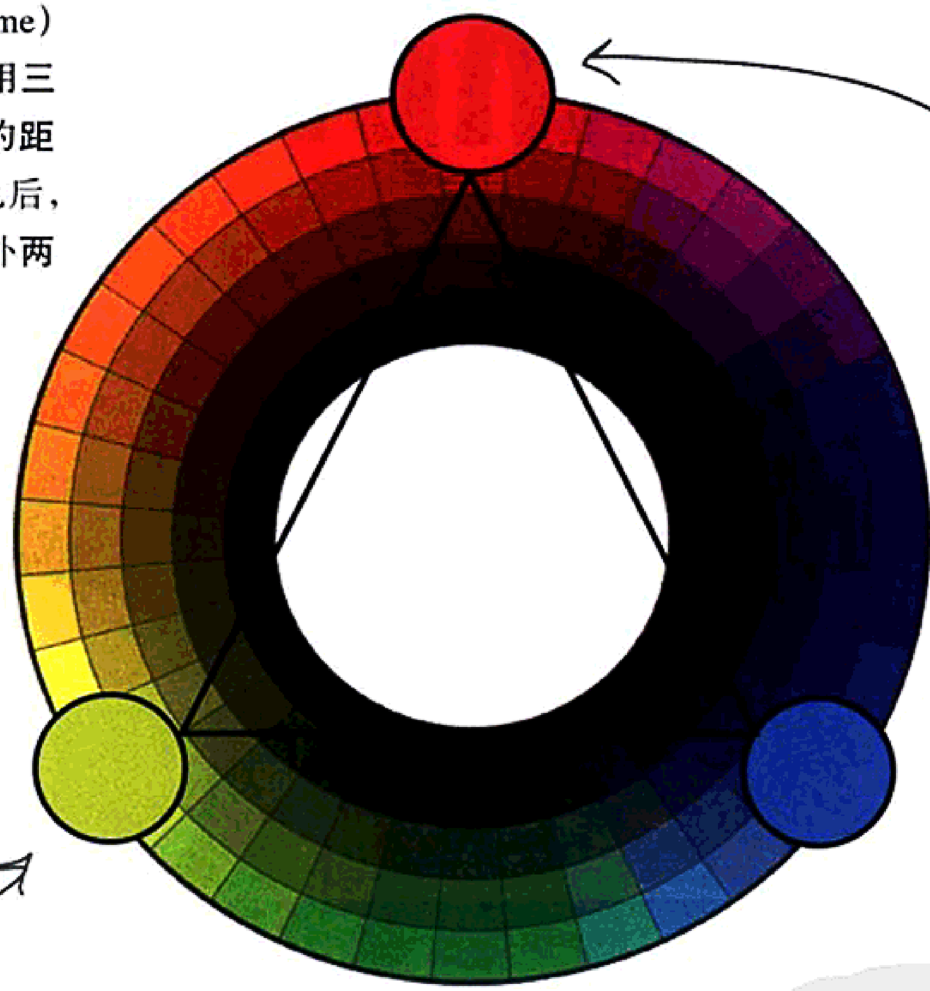
但别太紧张！基色没有对错……而且如果不喜欢某种方案，你随时都可放弃并重新开始。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

以三色方案创建实用调色板

配色方案有各种各样的变化形式——而且每种都有花哨响亮的名称（单色方案、类比方案、互补方案、三色方案、四色方案等）。别担心，不管名称，配色方案只是极简单的网站调色板（color palette）挑选方式。把配色方案当成另一种协助网站设计的工具就好了。

三色方案（triadic color scheme）是最常用的配色方案。它使用三种色彩，三种色彩在色轮上的距离相等。所以，当你选定基色后，画个正三角形，即可选出另外两种色彩：

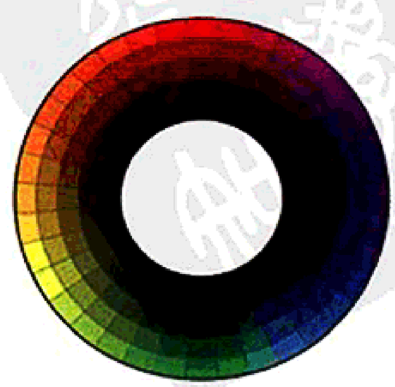




习题

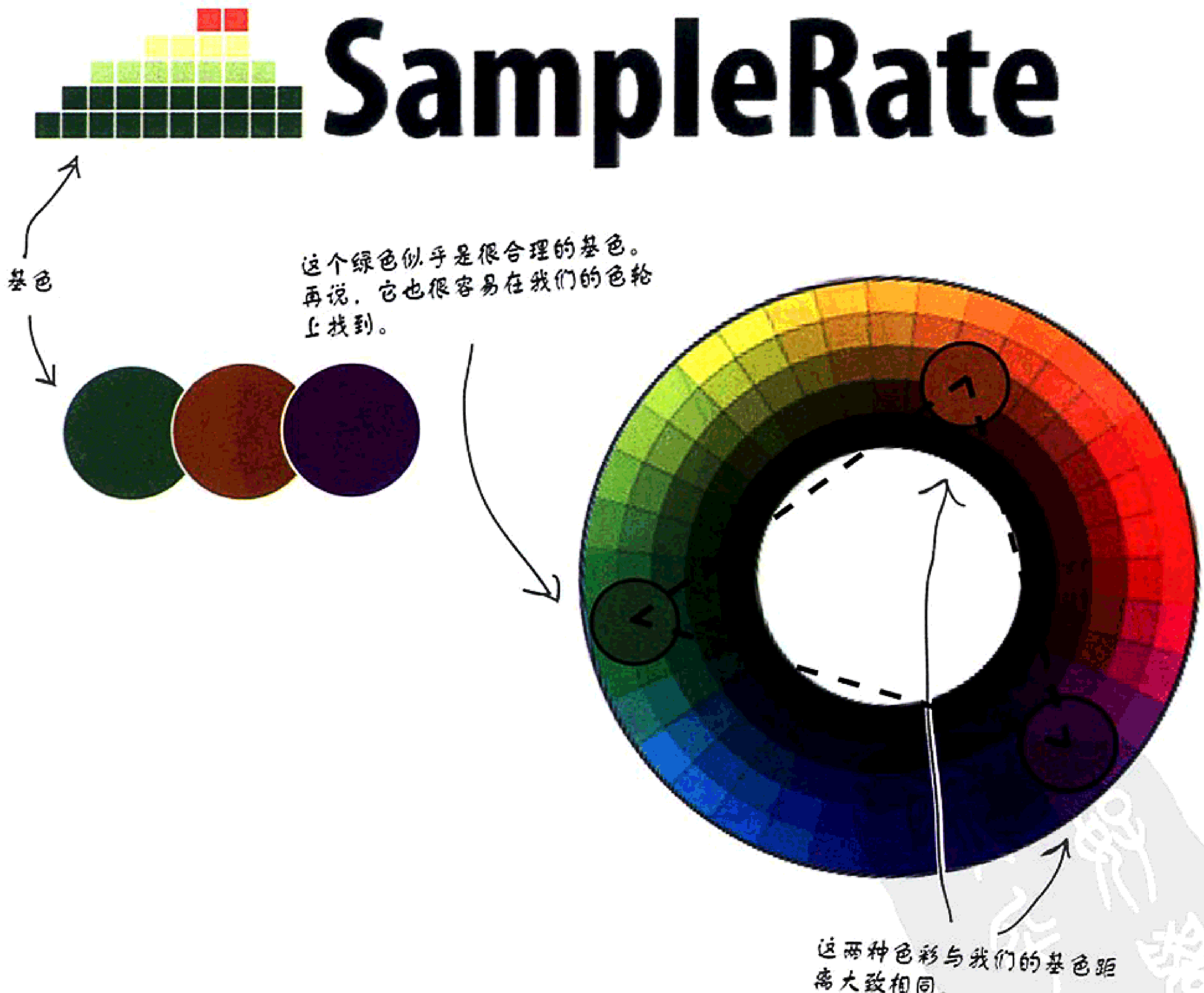
根据 SampleRate 的 logo创建一个三色调色板。请记得从基色开始建立调色板。

SampleRate



习题解答

我们使用深绿色作为基色……得出如下调色板。你选择了哪些色彩？色彩的组合让你惊讶吗？



动动脑

三色方案里的色彩居然与 SampleRate 的 logo 非常不同，你感到惊讶吗？你觉得这是个问题吗？

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

开始为 SampleRate 加上标记

我们的标准 XHTML Strict 标头。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
      "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>Sample Rate</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
  <link rel="stylesheet" href="stylesheets/screen.css" type="text/css"
       media="screen" />
</head>
<body>
  <div id="header">
    <div id="logo"><img alt="sample rate logo" src="images/samplerate2.gif" /></div>
  </div>
  <div id="nav">
    <ul>
      <li><a class="active" title="title" href="#">Home</a></li>
      <li><a title="title" href="#">Archive</a></li>
      <li><a title="title" href="#">Music</a></li>
      <li><a title="title" href="#">About</a></li>
      <li><a title="title" href="#">Contact</a></li>
    </ul>
  </div>
  <div id="wrap">
    <img id="masthead" alt="header image" src="images/gitfiddle.jpg" width="740px" />
    <div id="content">
      <h1>Heading One</h1>
     <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Fusce
        consequat arcu in mauris.</p>
     <h1>Heading Two</h1>
     <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Fusce
        consequat arcu in mauris.</p>
    </div>
    <div id="sidebar">
      <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Fusce
        consequat arcu in mauris.</p>
    </div>
    <div id="footer">
      <p>Copyright &copy; SampleRate and RPM Music, all rights reserved.</p>
    </div>
  </div>
</body>
</html>
```

请确认样式表的引入，它应该放在 /stylesheet 目录里。

这是老板想在网站上看到的吉他图样。

加入色彩与样式时，各位或许想在网页里填入更多假文字。



Fun 轻松

打字打累了吗？上网吧！

如果不想亲手输入上述内容，各位可至 Head First Labs网站下载整个SampleRate文件。或许也有人想自己动手做……谁知道你会在过程中学到什么呢？

使用 CSS 创建基本网页布局



screen.css

```
body {
        margin: 0;
        padding: 0;
        font-family: Verdana, sans-serif;
}
h1 {
        margin: 0 0 5px 0;
}
p {
        margin: 0 0 20px 0;
        line-height: 1.4em;
}
#header {
        margin: 0;
        padding: 20px 0 10px 0;
}
#header #logo {
        margin: 0 auto;
        width: 800px;
}
#nav {
        background: #ccc;
}
#nav ul {
        margin: 0 auto;
        width: 800px;
        list-style-type: none;
}
#nav ul li {
        display: inline;
}
#nav ul li a {
        text-decoration: none;
}
#nav ul li a.active {

}
#wrap {
        margin: 0 auto;
        width: 800px;
}
#masthead {
        margin: 20px 20px 0 20px;
}
#content {
        float: right;
        margin: 10px 0 0 0;
        padding: 0 20px 0 20px;
        width: 540px;
}
#sidebar {
        float: left;
        margin: 20px 0 0 0;
        padding: 0 20px 0 20px;
        width: 180px;
}
#footer {
        clear: both;
        text-align: center;
}
#footer p {
}
```

这一页的 CSS 将成为布局的框架。稍后，我们将加入更多色彩与细节来让 Sam 真正感受我们的设计。

内容块若位于设为浮动的 <div> 下，则内容块必须加上 clear 特性来让它们正确地出现在前面的 <div> 下。

与稍早的方式一样，使用 margin: 0 auto使网页版面位于浏览器的中央。



请记住，这是 Sam 喜欢的分镜表，也是我们努力的目标。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

好的，我在这个小色轮上圈出了色彩。现在该如何把色彩转变为CSS？我需要那些可笑的hex值（十六进制色彩值），对不对？



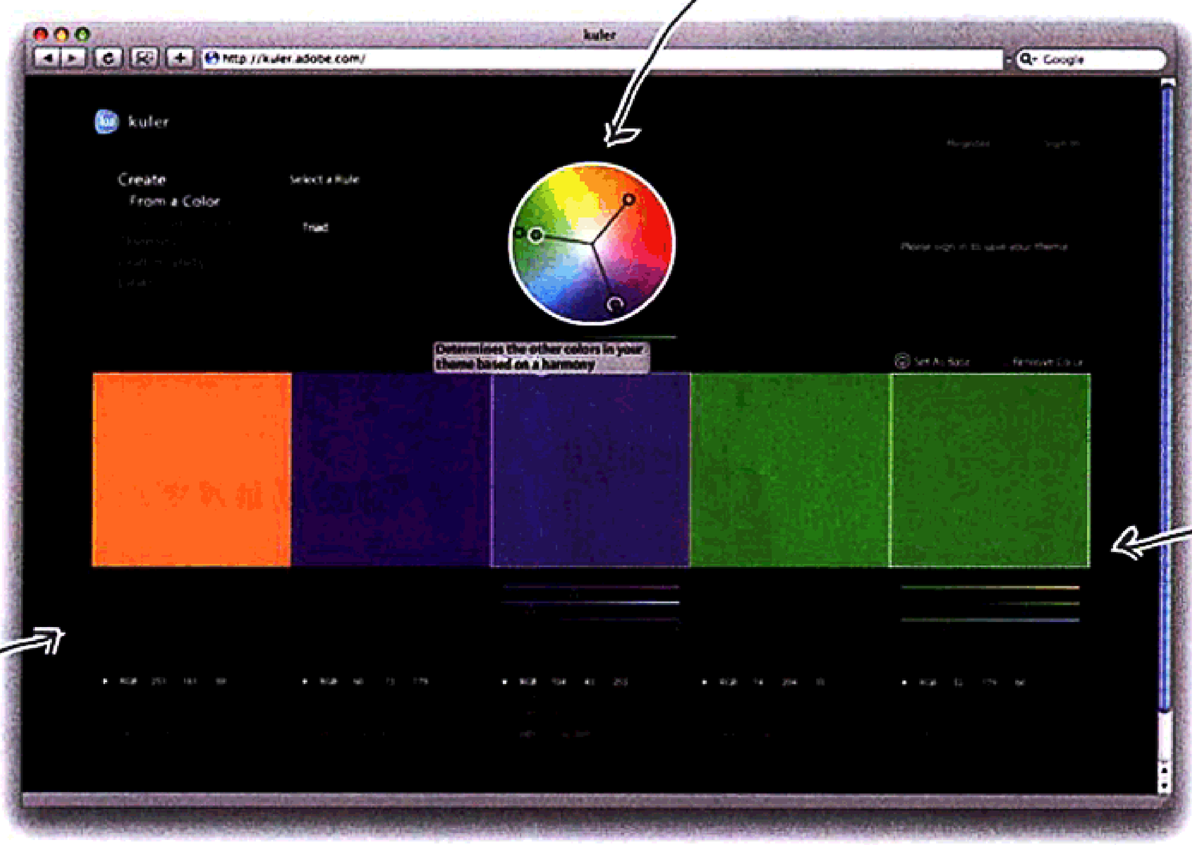
我们需要数字版的色轮。

CSS需要所有色彩的hex值，除了最基本的色彩。hex值共6个字符长，例如 #572266。一个十六进制值告诉浏览器该呈现多少红色、绿色与蓝色。所以我们需要一个方式来转换色轮上的色彩为十六进制值。

幸好，有个非常适合这项工作的程序：Kuler（可至kuler.adobe.com下载）。Kuler 不仅有数字版的色轮与 hex 值的转换工具，它还让我们查看其他人的调色板，甚至还能导出自己的调色板。

Kuler 允许你选择不同模式并查看色彩如何合作。

我们熟悉的色轮。



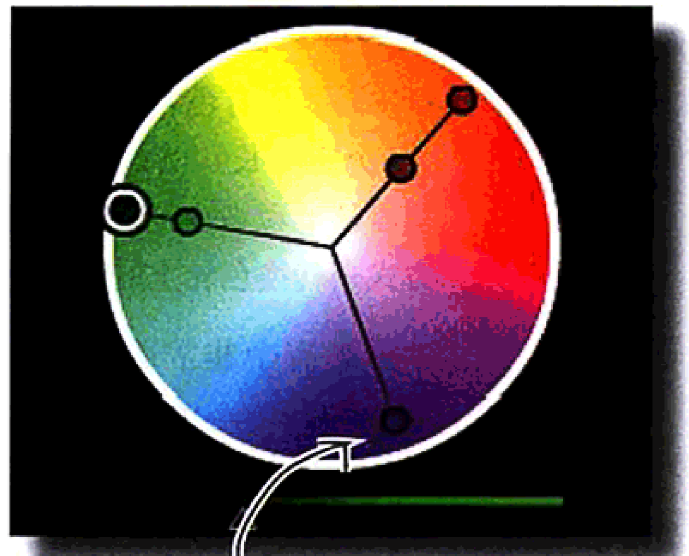
slider 便于微调色彩，而且 Kuler 会配合我们选择的配色方案自动调整其他色彩。

色彩导出部分可有多种格式给出，包括 HEX 与 RGB。

停！现在就到 kuler.adobe.com 加载 Kuler。本章接下来的部分，它会一直出现。

靠近 Kuler

我们可在 Kuler 的色轮上挑选基色，然后以不同配色方案建立调色板。



slider（滑块）可更加精细地调整色彩，也以多种格式显示选中的色彩。



Kuler不采用正三角形，但概念相同：三色方案使用三种在色环上距离相同的色彩。

Kuler 显示色彩的hex 值，也显示色相－饱和度、明度（hue-saturation-value，HSV）、红－绿－蓝值（red-green-blue，RGB）、青－品－红－黄－黑值（cyan-magenta-yellow-black，CMYK）。你甚至还能从Kuler取得 LAB 值。



注意！

Kuler 的有些功能需要 Adobe ID。

为了使用 Kuler 上的高级功能（特别是交流部分），将需要 Adobe ID。别担心，注册很简单、快速而且免费。

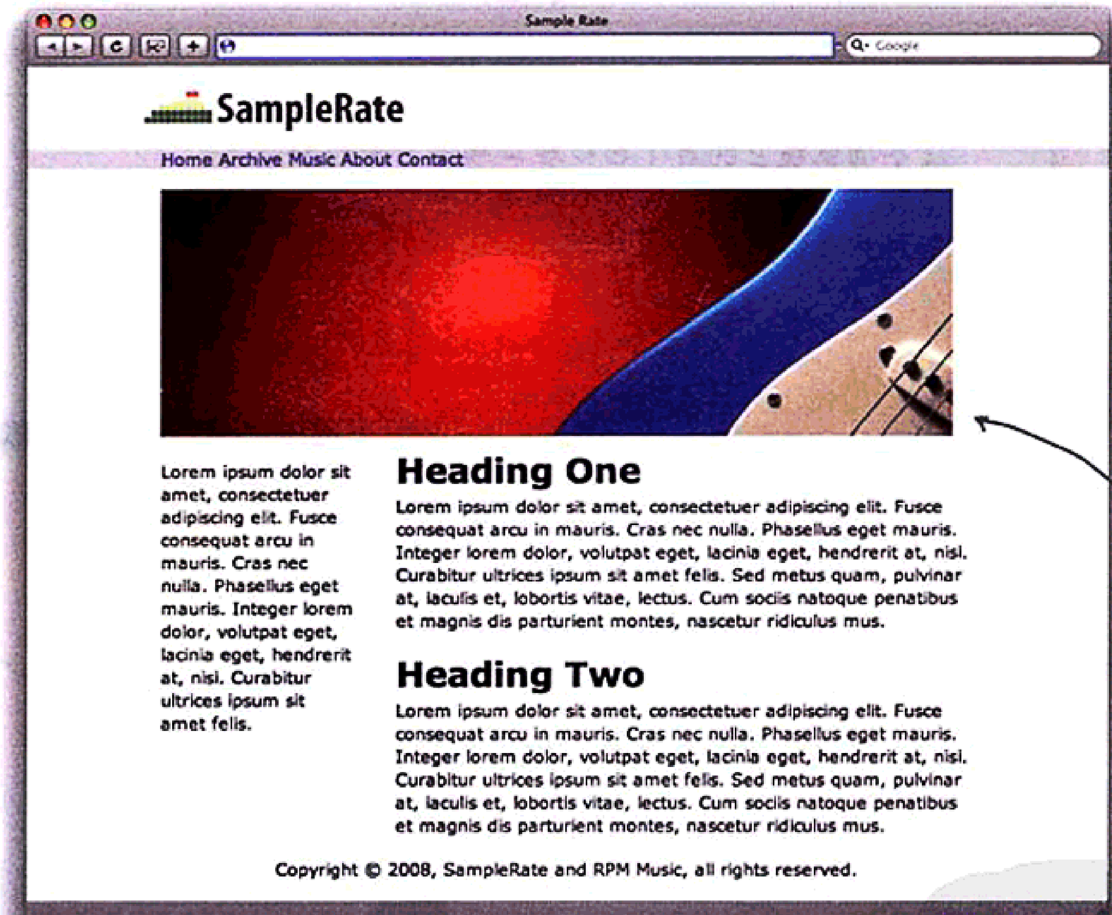


习题

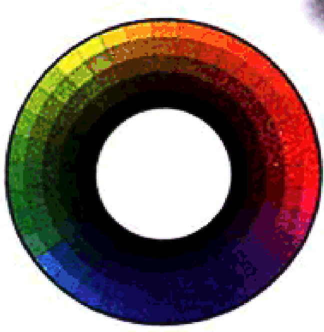
使用 Kuler 挑选你在前一个练习中选出的基色，并根据三色方案建立数字调色板。有了调色板后，把 hex 值加入你的 SampleRate CSS 文件并查看它们的互动状况。使用你的色彩作为 SampleRate 网站上各个 <div> 的背景色。

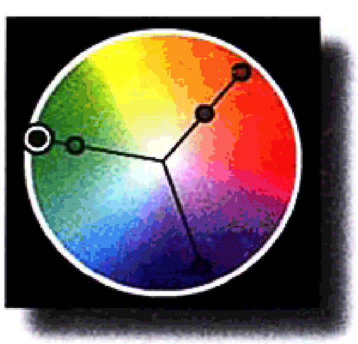
<div> 的数量比三色方案提供的更多。试着选出更多比主色浅一点或深一点的色彩来填入 Simple Rate。

没有任何色彩的 SampleRate，很单调。



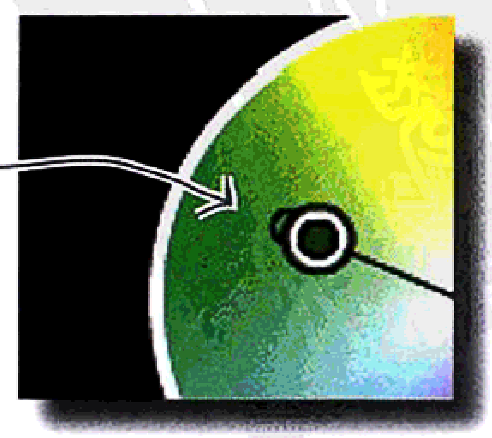
采用 Creative Commons by-sa 授权的 http://www.flickr.com/rickharris (http://flickr.com/rickharris/368538048)。





使用 Kuler 比人工挑色准确多了。你挑选的色彩或许与本书第 172 页的人工挑色的结果不同。

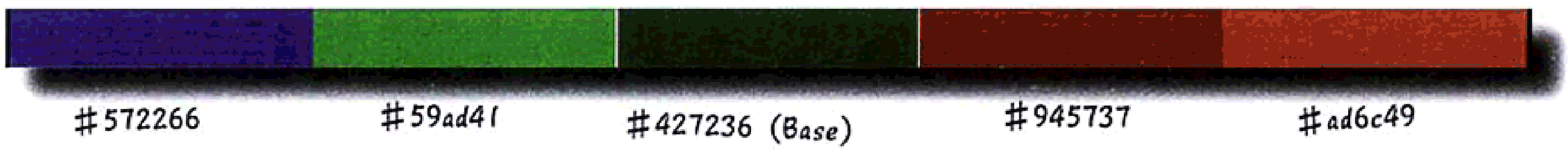
围着白色圆圈的把手，在 Kuler 中表示你的基色。





习题解答

你的任务是在色轮上挑选某个色彩，并为 SampleRate 所用的 CSS 填入色彩。你的成果如何？以下是我们挑选的色彩：



我们的“基本”绿色成为网页的背景色。

```
body {
        margin: 0;
        padding: 0;
        font-family: Verdana, sans-serif;
        background: #427236;
}

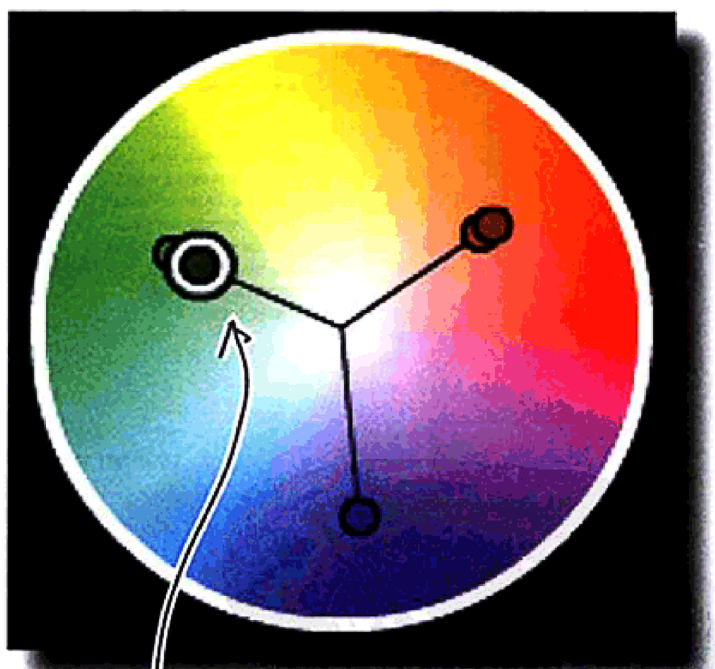
#header {
        margin: 0;
        padding: 20px 0 10px 0;
        background: #ad6c49;
}

#nav {
        background: #59ad41;
}

#wrap {
        margin: 0 auto;
        width: 800px;
        background: #fff;
}
```

浅棕色用于页头。

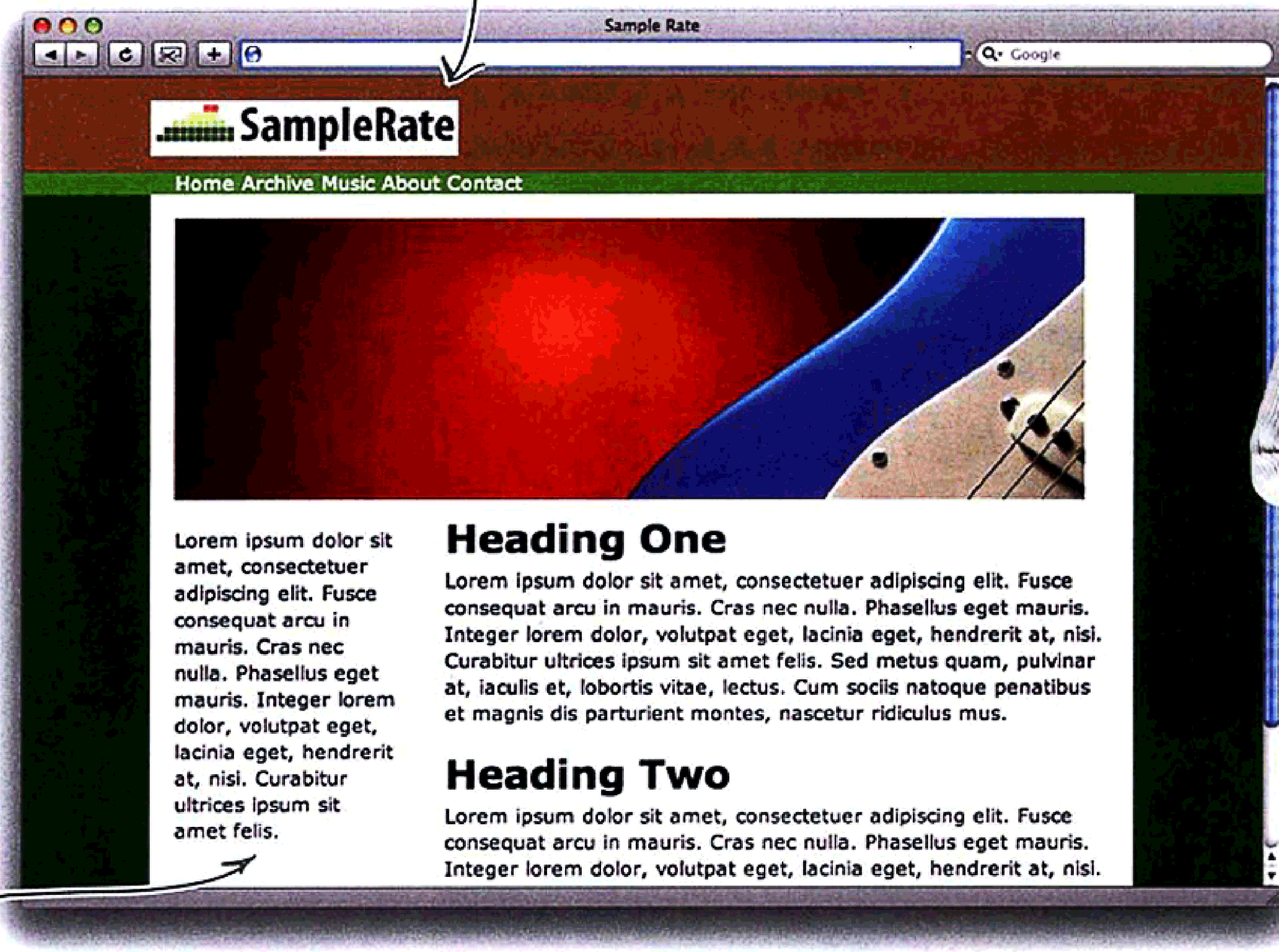
亮绿色用于导航。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

SampleRate 的 logo 仍有白色背景。调色板完成后，我们可以改变 logo，让它配合页头。

我不知道，这个网站就是让人觉得……沉重且有压迫感。你们可以修正这个问题吗？





我们设定包围内容的 <div> 背景为白色，使网页内容更明显，更容易阅读。

没有蠢问题

问：我们的蓝色去哪里了？

答：好问题。我们就是找不到使用蓝色的好地方，虽然它可能适合当成文字链接的色彩。虽然配色方案找出三种色彩，但使用时不一定要仅限于此。比起色轮或最佳实践，相信你对色彩的直觉。毕竟，你才是设计师！

问：浅绿色从哪里冒出来的？

答：选择配色方案时，Kuler 给了很多选择，包括已选中色彩的深浅版本。这些额外色彩也很适合搭配配色方案，这就是浅绿色的由来。

问：我做出来的SampleRate完全不一样！

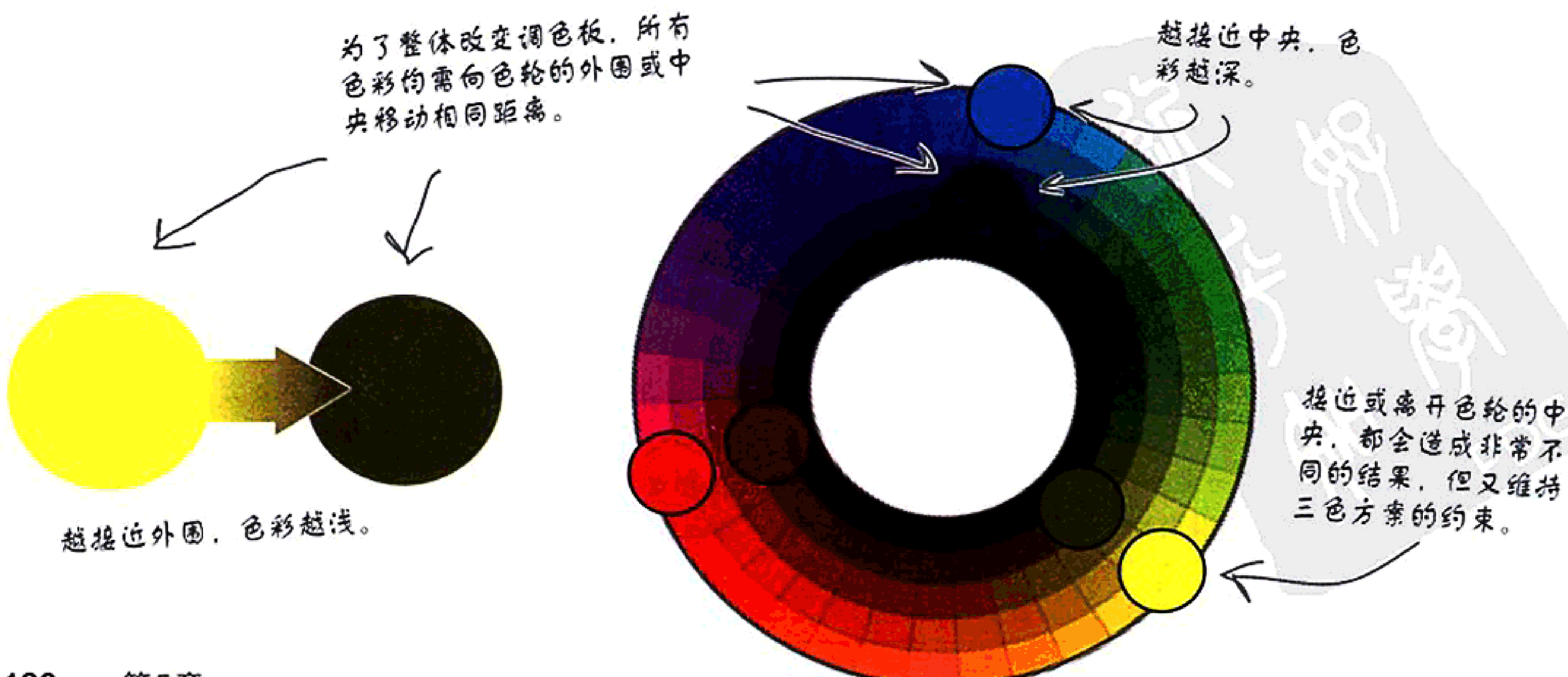
答：很好！你的网站应该能反映出你的选择及客户的品味。

沉重的反义词是……明亮

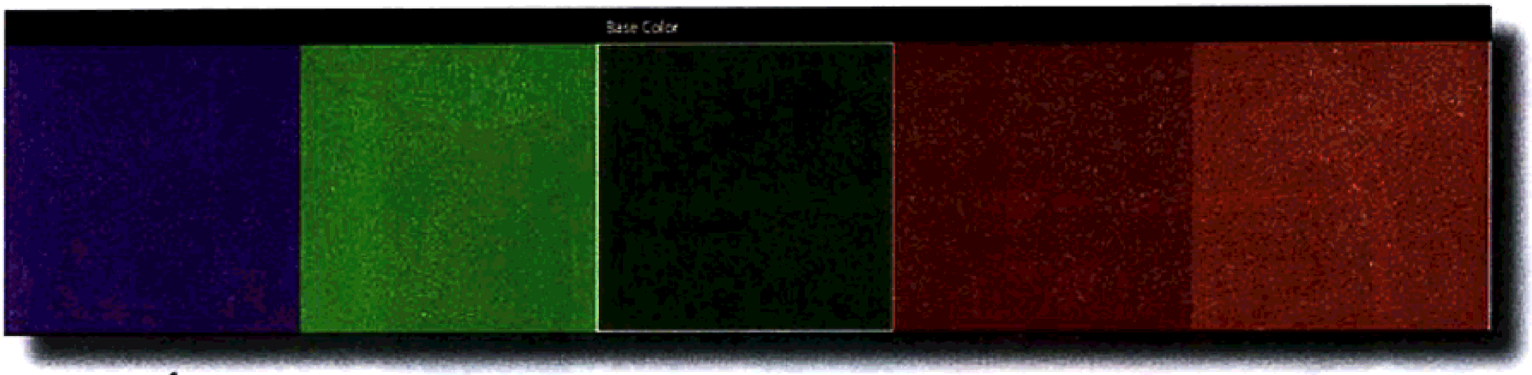
Sam 觉得 SampleRate 看起来很沉重。这个评语并不让人惊讶……记得吗？色彩会让人感受到比起其他网页元素更多的东西。我们该怎么处理一个让人觉得沉重的网站呢？答案是让这个网站变得明亮一点。

三色方案（或任何其他方案）的好处在于，只要我们大致留在色彩在色轮上的位置，我们可以改变它的饱和度。**饱和度**（saturation）只是形容色彩深浅的设计术语。所以我们可以调淡、调亮配色的饱和度——它仍然是相同的色彩，但给人较为明亮的感觉。



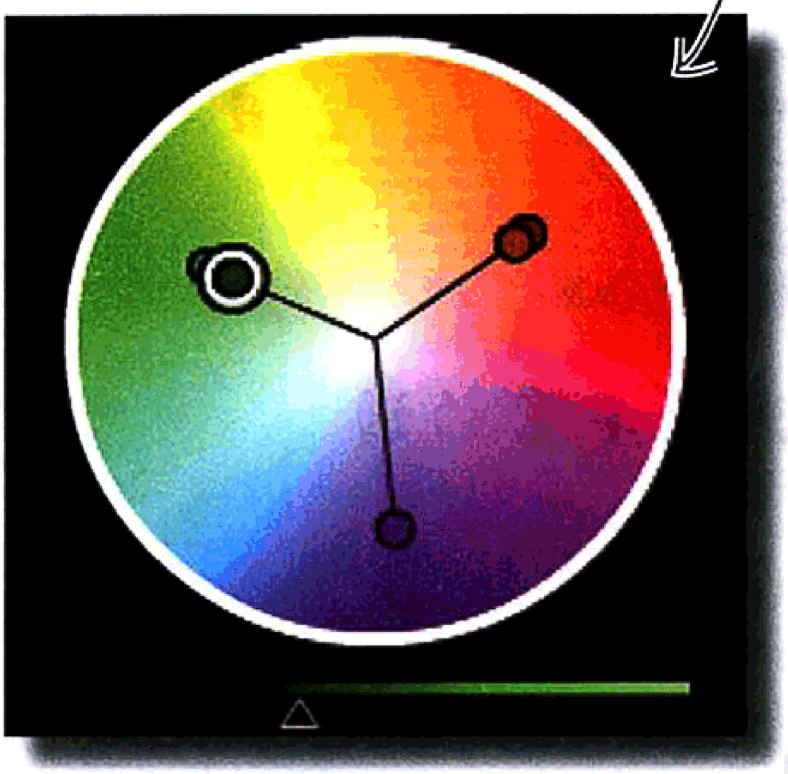


最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



这个调色板上的每个色彩都在下面的色轮里描绘出来了。即使这是三色方案，还是可能有五种色彩，因为其中两种是较浅色的版本。

你可以在色轮里移动白色圆圈。因为选择了“Triad”规则，不用担心搞砸了配色。





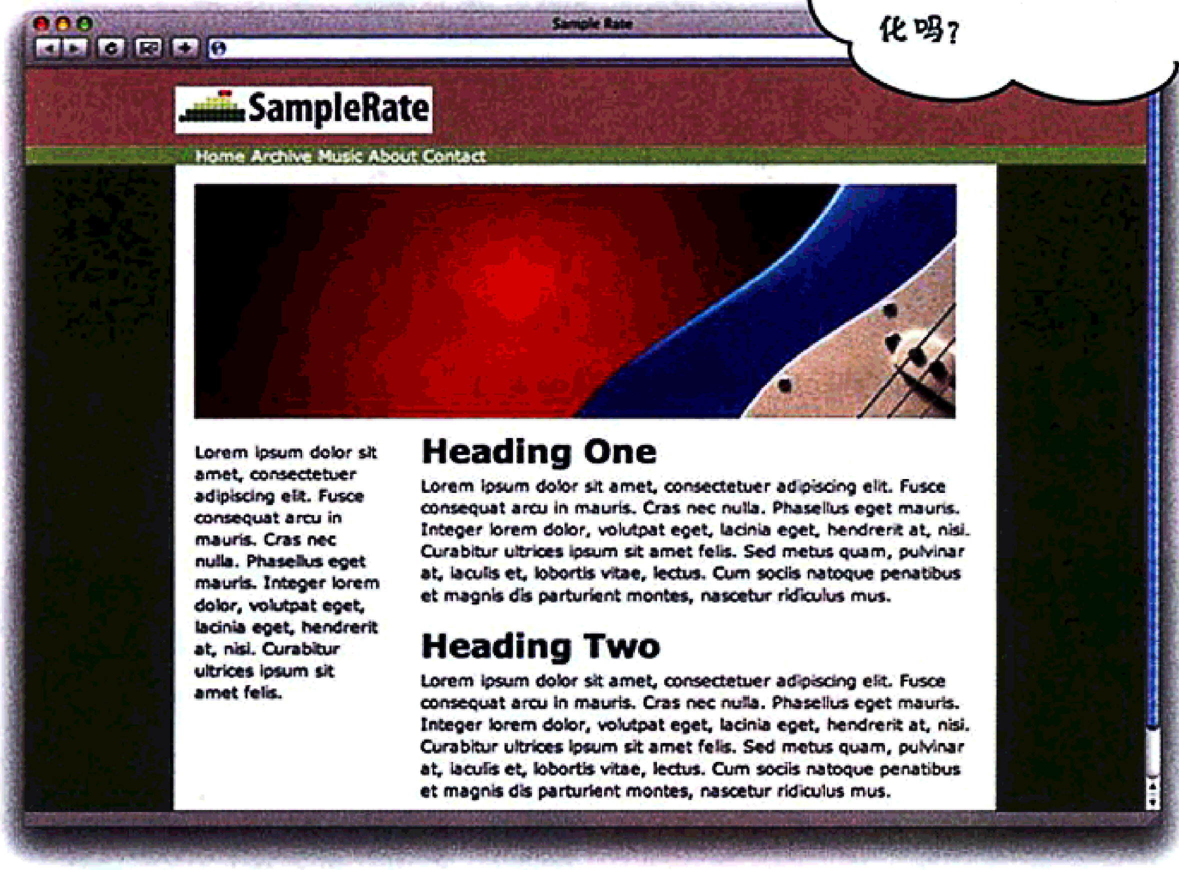
请记住，我们仍在使用三（Triad）色方案。

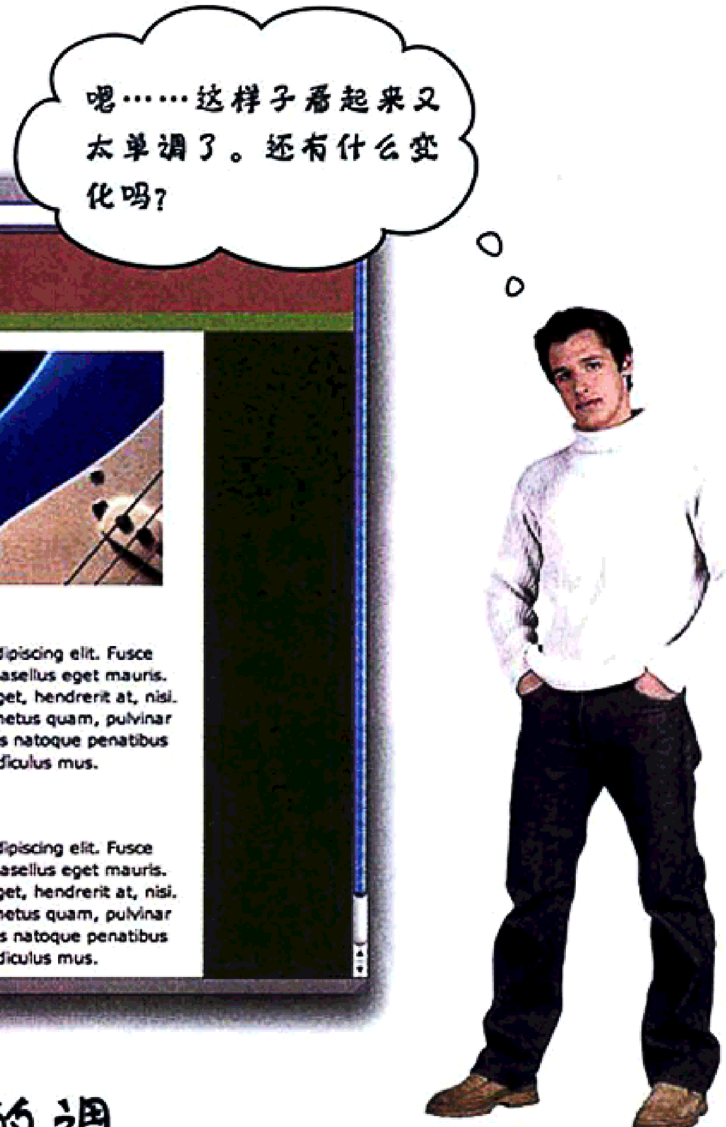
磨笔上阵

调整 SampleRate 网站色彩的饱和度并改变你的 CSS 文件所用的值，可从下列色彩着手。新色彩如何改变网站的感觉？



#363aa6 #59ad41 #427236 (Base) #945737 #ad6c49



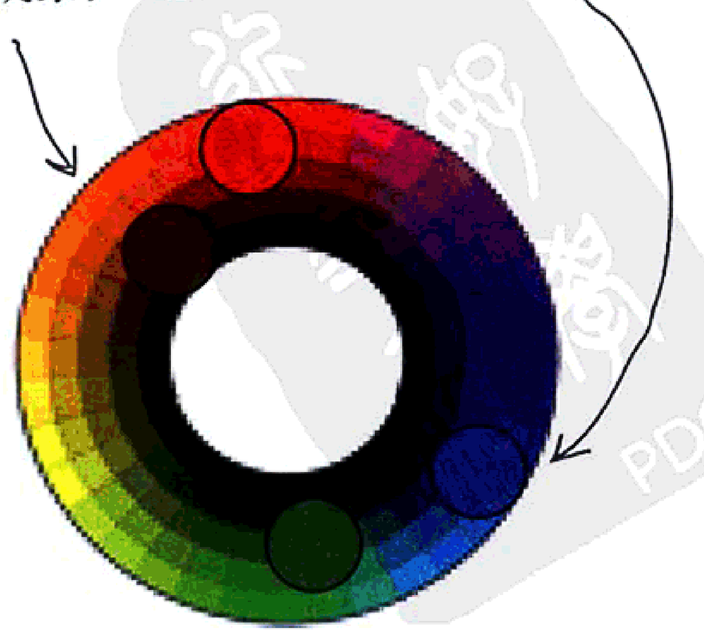


使用四色方案创建更丰富的调色板

当大家觉得网站单调时，或许表示色彩太淡了……但我们已经知道 Sam 不喜欢 SimpleRate 采用较深的三色方案。既然不能调深颜色，不如考虑加点色彩吧！换句话说，从三色组合变成四色组合。

最常用的四色组合是**四色方案**（tetradic color scheme）。四色方案有时称为**双互补方案**（double complementary scheme），它是最丰富的配色方案，会用到两对互补色。

但请小心。处理四种不同色彩要花不少心思，而且它们使用在网站上的份量不能均等，否则网站看起来会令人眼花瞭乱。但为了给网站增加一些复杂度与活力，第四种色彩确实带来不同的效果。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

习题

为 SampleRate 创建新调色板，采用较为复杂的配色方案，例如四色方案（两对互补色）。请用 Kuler 找出你所选择色彩的 hex 值。

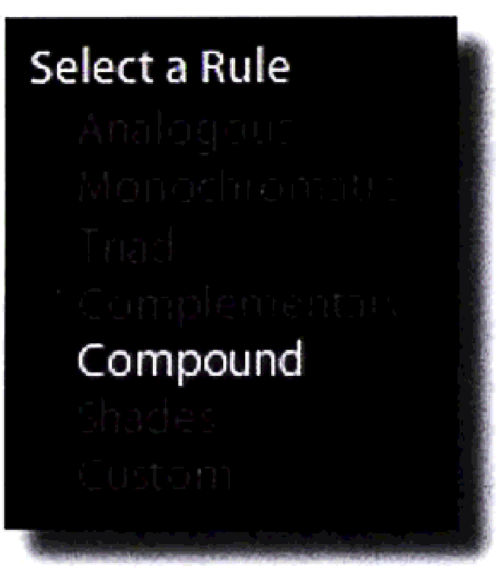
❶ 从 logo 中选择一个样本色作为调色板的基色（随便选择任何你喜欢的色彩，没有关系）。

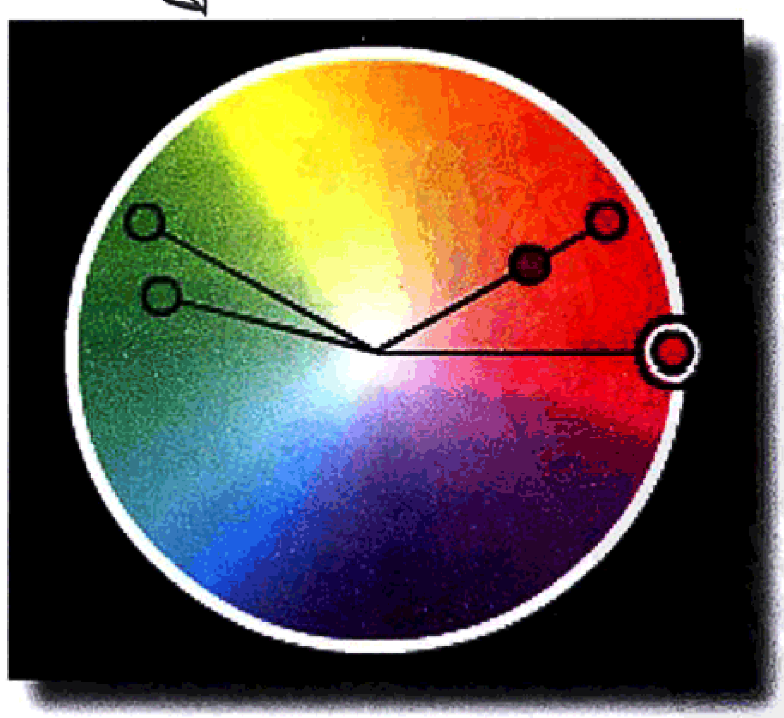


❷ 在 Kuler 中设定基色并调整控制项，直到你调整出想要的调色板（记得选取 "Rule" 菜单中的 "Compound" 选项）。

我们将使用四色方案，但如果你想试验其他配色方案，不要犹豫，快动手吧！

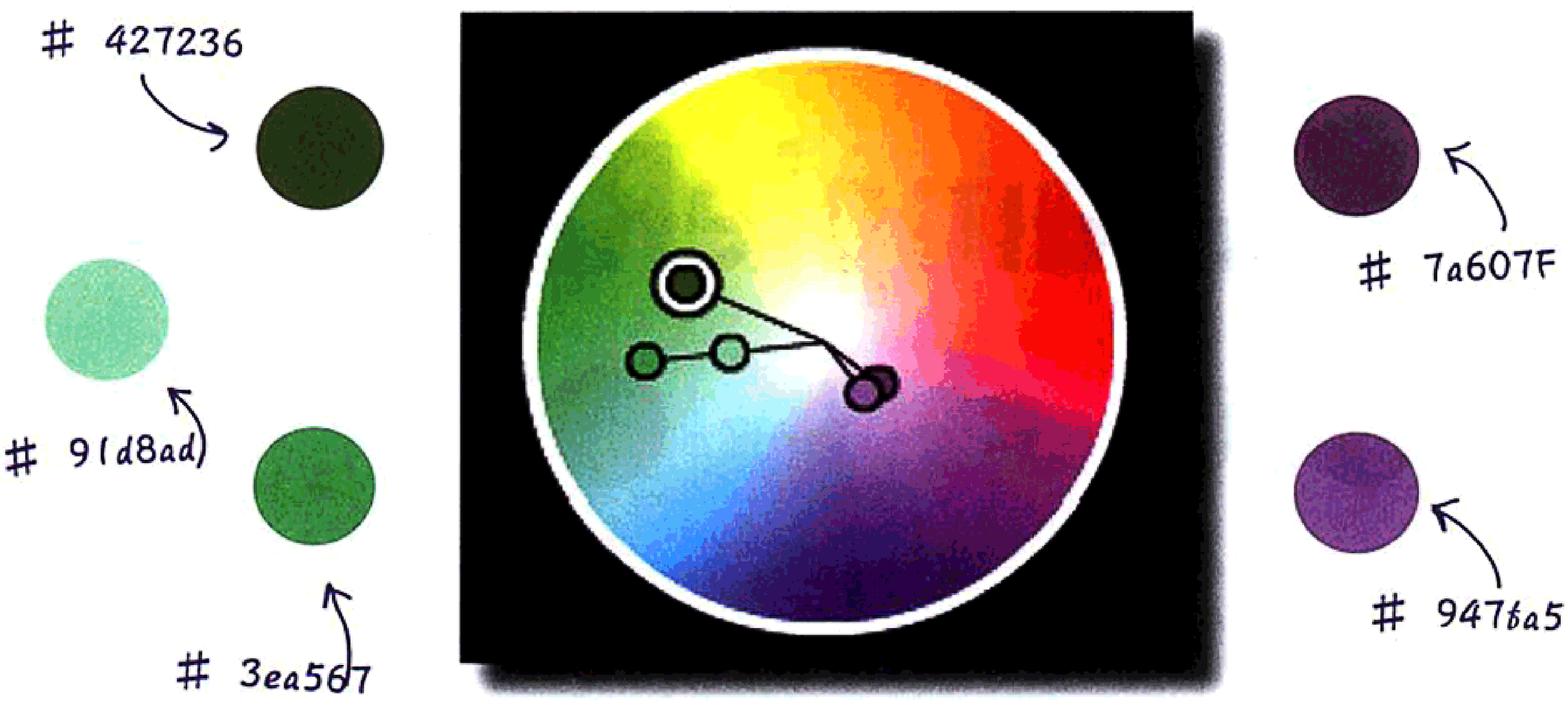
在 Kuler 中挑选四色方案时，应可看到以下设定。请注意，现在的色轮上有四个把手可供调整。





习题解答

我们使用四色方案，基色为 SampleRate 的 logo 上的深绿色。Kuler 能提供四色方案所需的四种色彩，我们还会得到一个较浅的绿样本色，以方便进行更多变化。



没有蠢问题

问：只有三色方案与四色方案两种选择吗？

答：当然不是，有很多方案。大部分是较简单的配色方案：单色方案、类比方案、互补方案以及分裂补色方案。所有方案都遵循相同通用规则，例如三色方案与四色方案。它们发现互为某些角度的色彩很适合一起运用。想进一步了解这些方案，请参考：http://www.color-wheel-pro.com/color-schemes.html。

问：真的需要用到配色方案才能创建良好的调色板吗？似乎在色轮上挑几种色彩就可以，却变成要做很多工作的感觉。

答：当然，各位当然可以从色轮上随机选出一些色彩作为调色板。不过，大多数时候，至少都会选到两种无法协调的色彩。配色方案依据行之有年的色彩理论，专门设计来协助你创建和谐的色彩组合。

问：如果我想要的色彩比色轮上的色彩更淡，该怎么办呢？

答：越接近色轮的中央，色彩可能越来越深或越来越浅（例如 Kuler）。如果你想要较浅的色彩，可以把表示基色的圆圈拖向中央。或者，调整较深色彩的饱和度或不透明度，直到调出理想中的浅色。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

一旦我们选好色彩，不是应该有一些可供遵守的规则来确保在网页上正确地运用它们吗？



没有黄金法则，但有黄金比例哦！

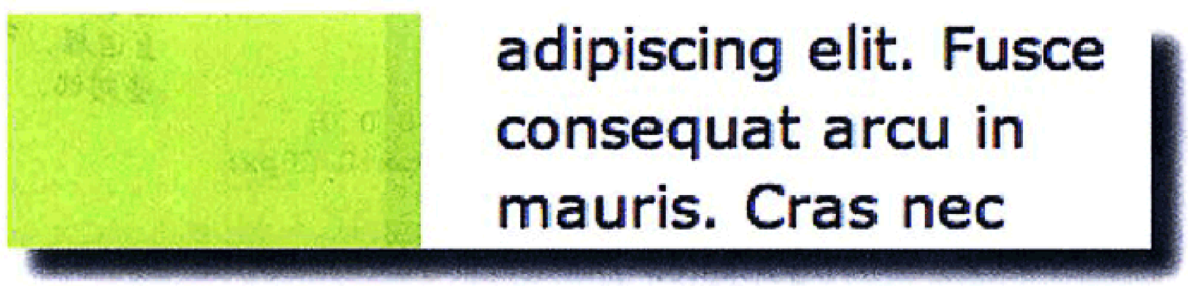
关于色彩的安排，并没有金闪闪的最佳规则。

真的没有一组可适用于所有网站的规则。在某个网站结构上看起来很棒的配色，换到另一种网页布局与设计上可能看起来很糟糕。再说，你还要搭配网站主题与视觉隐喻。

但是，有些可以运用的原则：

创建对比

如果你想区分布局上的不同区域（例如区分主栏与侧栏），请使用对比（contrasting）的色彩。对比可为两个区域建立边界，让我们知道两个区域有所不同，大概在整体网站中具有不同功能或用途。



网页背景与文字区域使用了强烈的色彩对比。这使得网页的内容区域清楚地与整体网页背景有所区分。

重点强调

如果想强调布局上的某个区域，则使用调色板上最突出的色彩。如果使用调色板上的主色（dominant color）围起重要内容区域（例如页头或网页标题），则该区域会被强调。



请看这里使用的对比色与主色。“Home”分页与黑色背景的对比很强烈。但也从非常抢眼的棕色背景中强调了这个分页。

让我们更新 SampleRate 的 CSS

这里是 SampleRate 网站的完整 CSS。我们把设计时使用的色彩留下空格（在下例中以灰色方块表示）。请让你的 XHTML 链接到这份 CSS，并重复检查布局。我们将于接下来的几页加入色彩。

所有空格都需要填入色彩……
我们将于接下来的几页加入色彩。

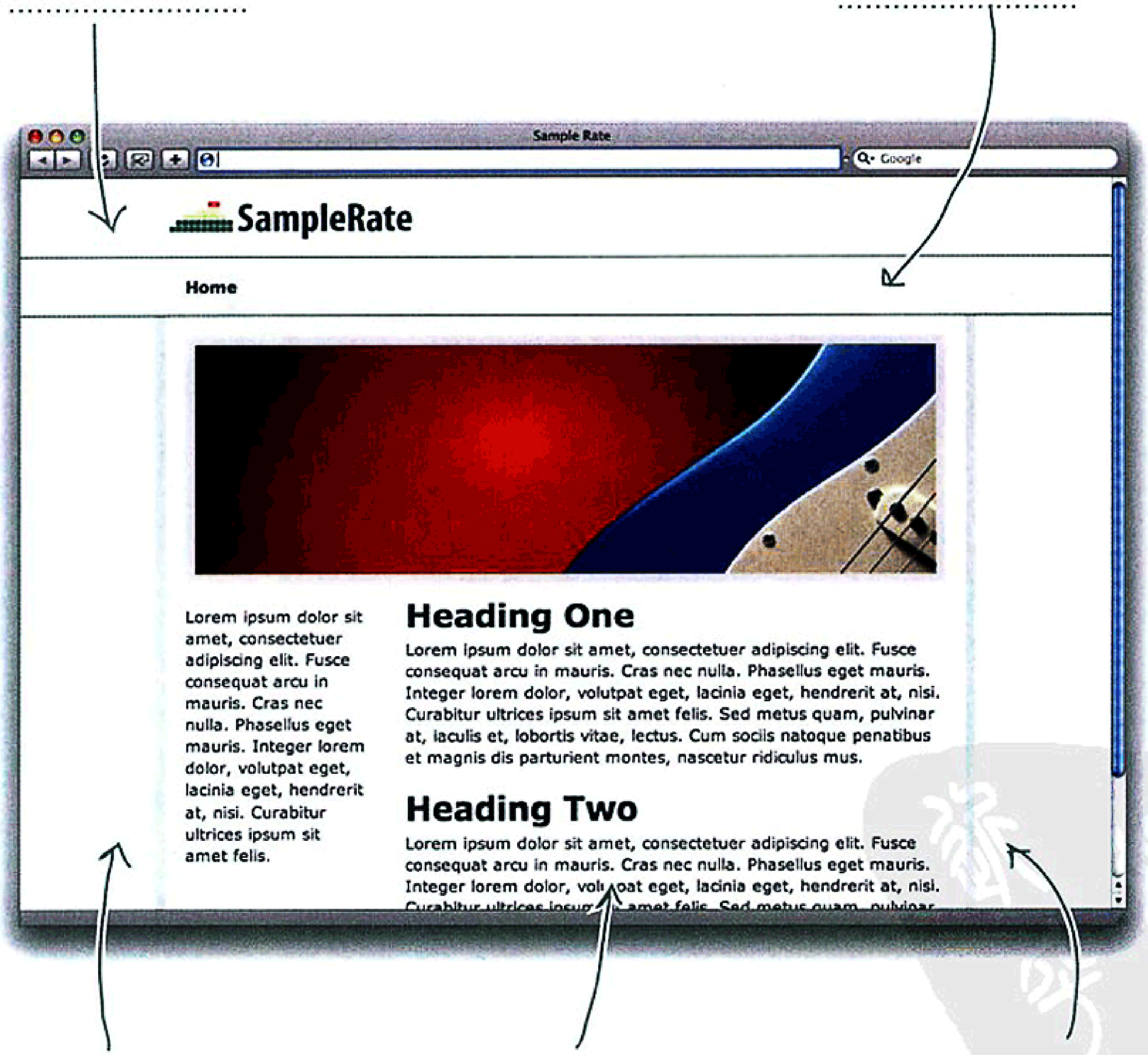
```
body {
        margin: 0;
        padding: 0;
        font-family: Verdana, sans-serif;
        color: #333;
        background: ..................
}
h1 {
        margin: 0 0 5px 0;
}
p {
        margin: 0 0 20px 0;
        line-height: 1.4em;
}
#header {
        margin: 0;
        padding: 20px 0 10px 0;
        background: ..................
}
#header #logo {
        margin: 0 auto;
        width: 800px;
}
#nav {
        background: ..................
}
#nav ul {
        margin: 0 auto;
        padding: 20px 10px 20px 10px;
        width: 800px;
        list-style-type: none;
}
#nav ul li {
        display: inline;
}
#nav ul li a {
        padding: 10px 20px 20px 20px;
        text-decoration: none;
        color: #fff;
        font-weight: bold;
}
#nav ul li a.active {
        background: #eee;
        color: #333;
}
#wrap {
        margin: 0 auto;
        width: 800px;
        background: #eee;
        border-left: 10px solid #..................
        border-right: 10px solid #..................
}
#masthead {
        margin: 20px 20px 0 20px;
        border: 10px solid #ddd;
}
#content {
        float: right;
        margin: 10px 0 0 0;
        padding: 0 20px 0 20px;
        width: 540px;
}
#sidebar {
        float: left;
        margin: 20px 0 0 0;
        padding: 0 20px 0 20px;
        width: 180px;
}
#footer {
        margin: 20px 20px 0 20px;
        padding: 10px 20px 10px 20px;
        clear: both;
        background: ..................
        text-align: center;
        color: #fff;
}
#footer p {
        margin: 10px 0 0 0;
        font-size: small;
}
```

在主 <div> 周围加上边框，可多提供一些对比。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

习题

在下列空格中写下你觉得最适合该区域的色彩的 hex 值。想想对比原则以及突显内容的最佳方式。我们很快就会在实际设计中用到这些色彩。请记住，留白是你的好朋友！使用#ffffff代表白色。



....

....

在你的调色板中，为每个 <div> 选择色彩。

习题解答

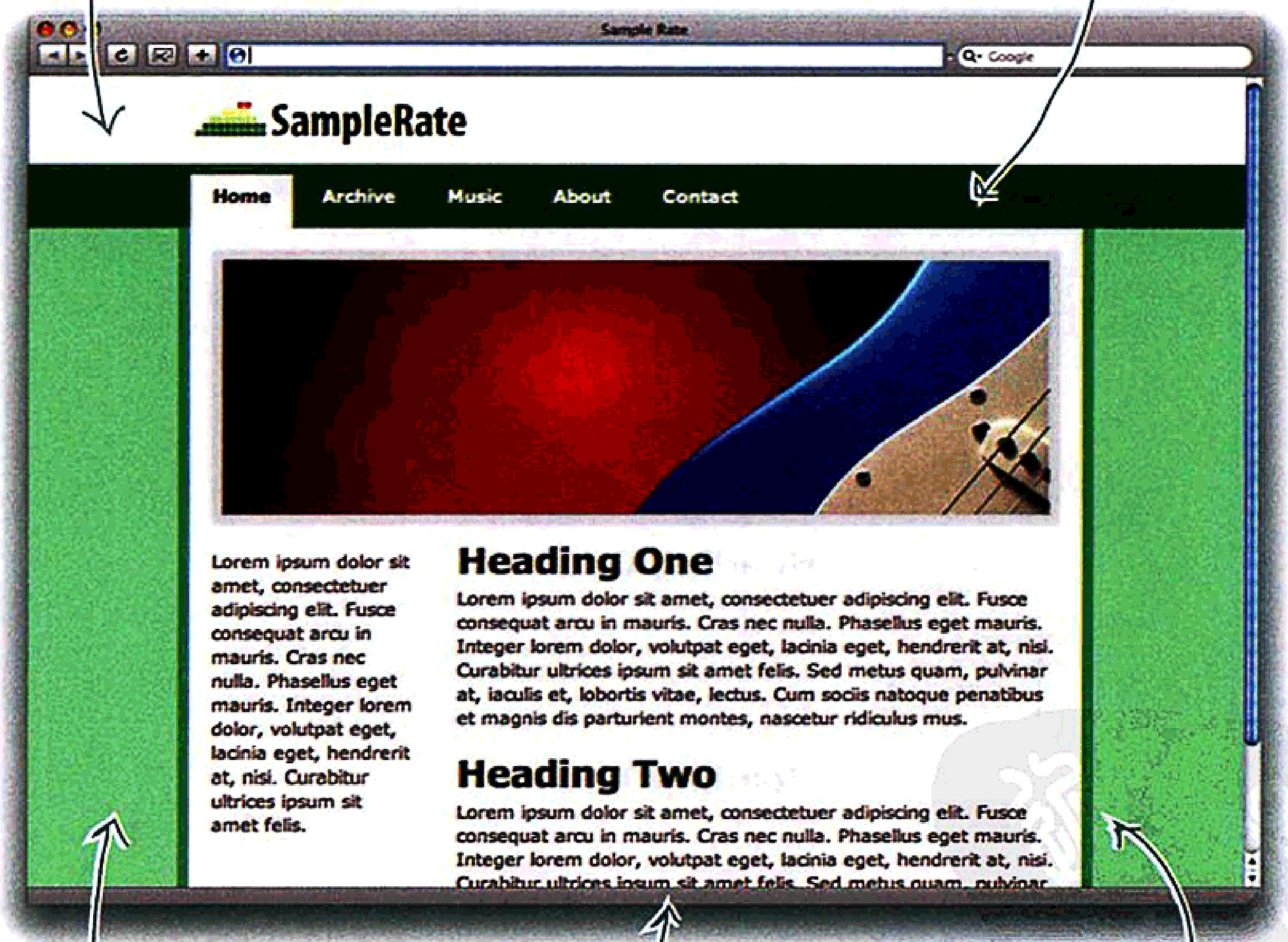
以下是我们做出来的布局。你喜欢哪些部分？不喜欢的又有哪些部分呢？

#ffffff

我们认为，保持 logo 的白色背景能使它更为醒目。

#447236

我们在页头区使用从 logo 中选出的色彩，这能把 logo 与网页的其他部分联系在一起。



#91d8ac

#333333

有时候，淡灰色适合用于文字区域，而不是用全白的背景。

#3ea565

使用稍微深一点的绿色做边框，在淡灰色与浅绿色间建立良好的对比。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



这样看起来不错哦！我喜欢……不过，我做了一些品牌调查，大家都认为 logo 太“模拟化”了。我想出一个更 Web 2.0 的图案。你可以调整网站来配合新 logo，对吧？

Web 2.0版本的新 logo 加上了一点高低起伏与黑体字型。icon 也稍微修改了下。

SampleRate

习题

logo完全翻新了！你的任务是更新调色板，使用新的色彩，并在SampleRate的CSS文件里修改hex值。

1. 从新 logo 里选择基色（这次的选择少了很多）。

   .... ← 写下基色的 hex 代码（利用 Kuler）。

2. 使用 Kuler 开发一个适合 SampleRate 网站新需求（及该网站内容）的调色板。写下你所选择色彩的 hex代 码。

   ....

3. 更新你的 CSS 文件以反映采用的新调色板。请尽量调整到满意为止！


#666666
这个网站看起来真棒！前卫且非常醒目。我敢打赌，9rules会喜欢这个作品。非常吸引人的眼球……做得好。
#829e84
SampleRate
Home
Archive
Music
About
Contact
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Fusce consequat arcu in mauris. Cras nec nulla. Phasellus eget mauris. Integer lorem dolor, volutpat eget, lacinia eget, hendrerit at, nisi. Curabitur ultrices ipsum sit amet felis.
Heading One
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Fusce consequat arcu in mauris. Cras nec nulla. Phasellus eget mauris. Integer lorem dolor, volutpat eget, lacinia eget, hendrerit at, nisi. Curabitur ultrices ipsum sit amet felis. Sed metus quam, pulvinar at, iaculis et, lobortis vitae, lectus. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.
Heading Two
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Fusce consequat arcu in mauris. Cras nec nulla. Phasellus eget mauris. Integer lorem dolor, volutpat eget, lacinia eget, hendrerit at, nisi.
#912824
#560000
9rules
试着把你做过的一些"最佳网站"提交到9rules。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



你的Web设计工具箱

色彩、四色方案、三色方案、分裂补色方案……你学到了许多新名词，也学会如何处理它们。回头查看自己制作的其他网站并更新它们的配色吧。

复习要点

- 色彩对网站的访问者具有强大影响。
- 使用色轮来选择网站设计时的色彩。
- 配色方案是协助选择和谐调色板的工具。
- 三色方案有三种在色轮上距离均等的色彩。
- 三色方案很受欢迎，因为它提供强烈的视觉对比，同时维持色彩的平衡、丰富与和谐。
- 三色方案的对比不如某些配色方案强烈。
- 四色方案有四种色彩，形成两对互补色。
- 四色方案是最丰富的配色方案。
- 四色方案的缺点是有时难以取得色彩间的和谐。
- 使用类似 Kuler 的工具来创建调色板（并取得调色板上各个色彩的 hex 值）。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

6 智慧导航

“在两秒内，按下‘首页’。”



没有导航，网站会变成什么？导航系统使网站成为强大的信息媒体。但有个问题：导航远不仅仅是制作出一些外表酷炫的按钮，然后把它们用力贴到设计图上。智慧导航系统的建立应该从信息架构开始，并贯穿于整个设计过程中。但导航系统如何运作？如何确保用户不会迷路？本章中，我们将探讨不同导航风格，了解 IA 如何引导网页链接，以及为何图标（本身）不仅仅是图标。

学校即将开学

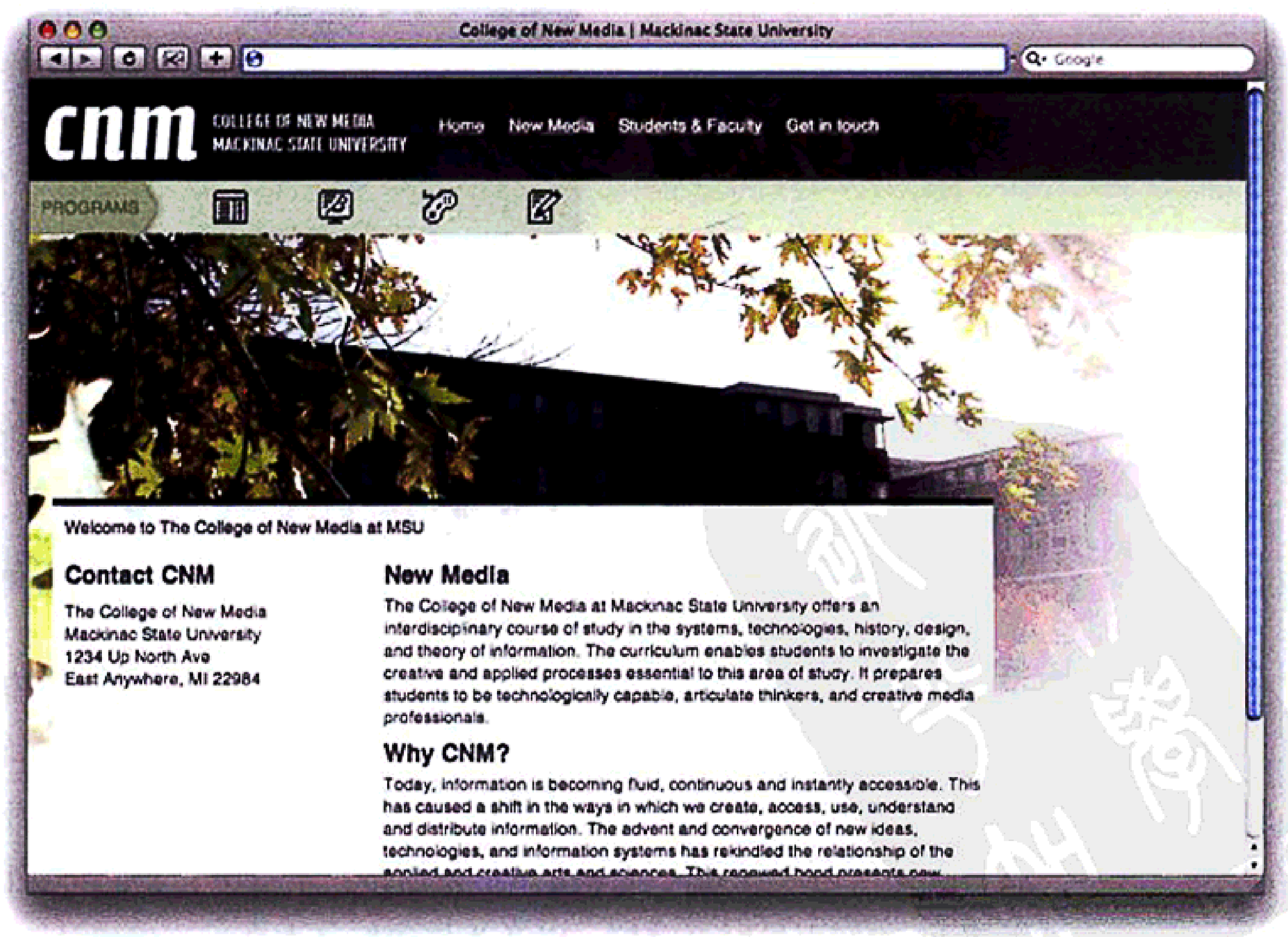
Mackinac 州立大学的新媒体学院（College of New Media，CNM）遇到了一点问题。他们刚花了大把钞票请网站设计公司重新制作了网站。新网站非常好看……但大家都不知道该怎样找到想要的内容！教授无法找到自己的论文与文档，助教甚至搞不懂自己要教什么课，而新生现在就要上网选下学期的课了！

新媒体学院需要你出马解决这场导航梦魇，而且速度要快。否则，他们将失去学生与教职人员！

我们不需重新设计，但导航系统真是一团乱。



MSU 的注册主任，快被抱怨与烦恼淹没了。

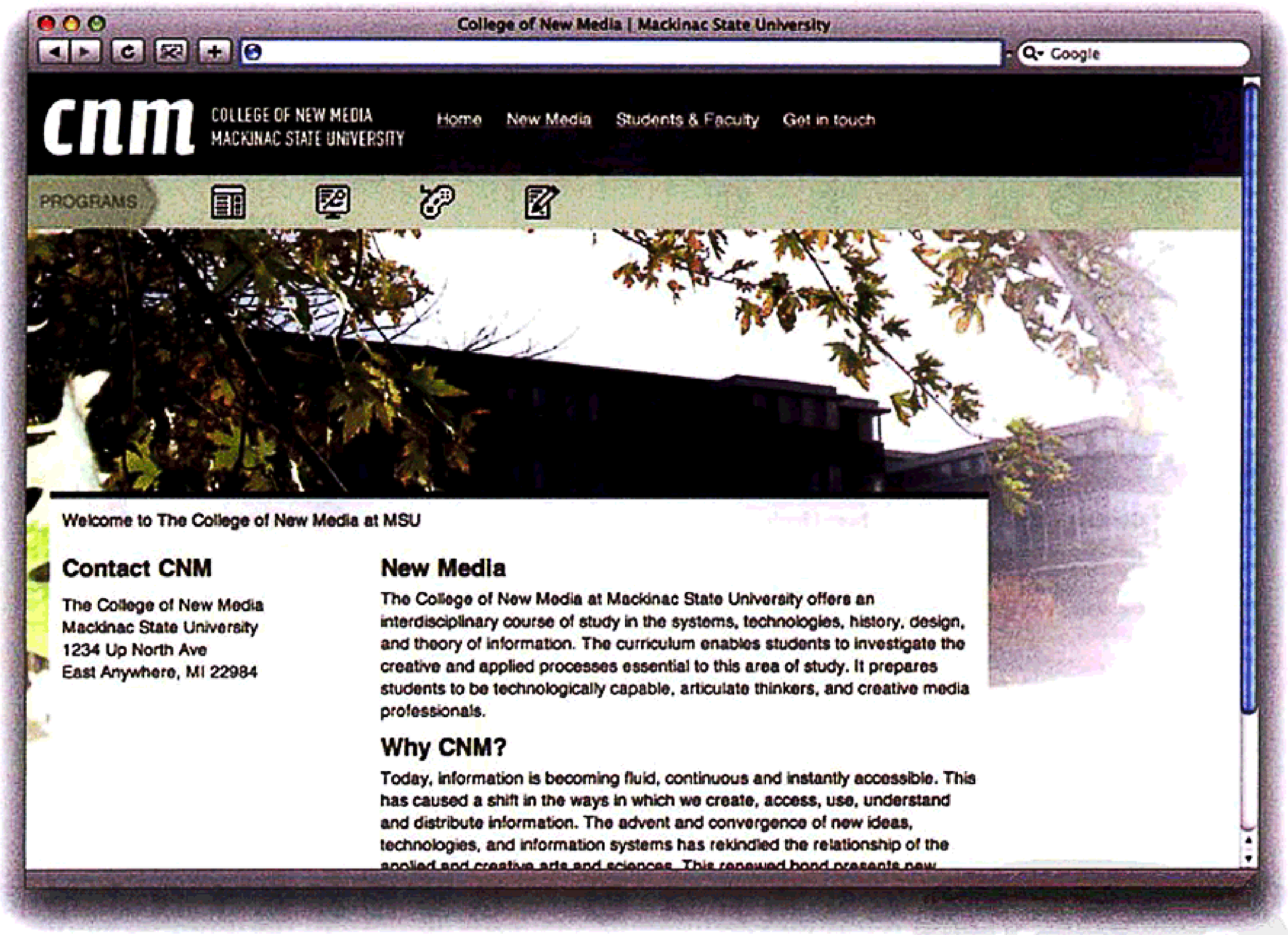


这是新媒体学院的新网站。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

习题

仔细观察 CNM 现有网站的屏幕截图。首先，圈出所有不同的导航区域。然后，在下面的空白行上写下你找出的任何问题。尽量详细，还有，记得学生与教职人员都要使用这个网站。



别忘记叙述你找出的问题。

....　　..

....　　..

....　　..

....　　..

....　　..

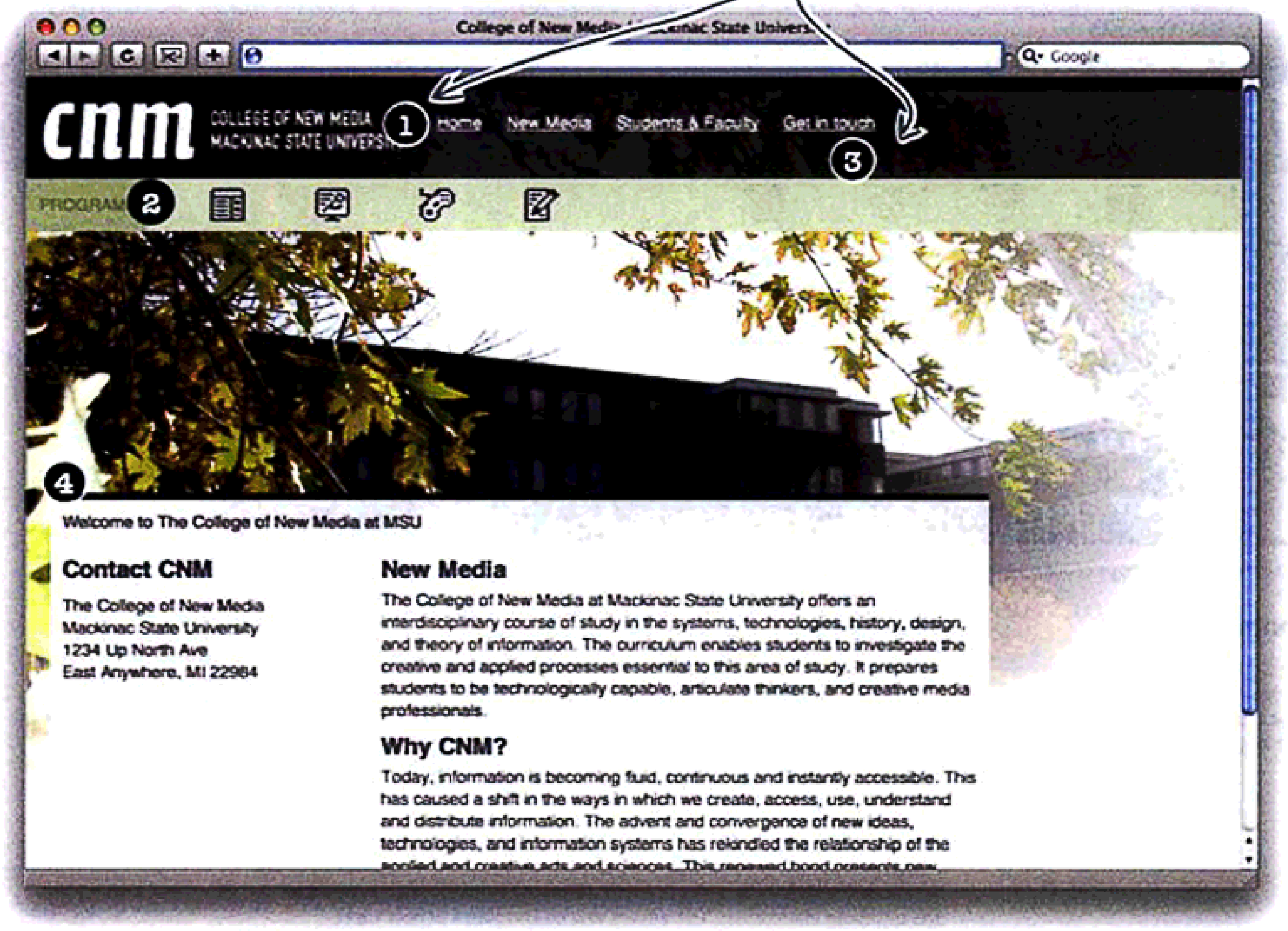
....　　..



习题解答

你的任务是找出 CNM 网站上的潜在导航问题。你找出了哪些问题？

每个编号的对应到下面相同编号的问题说明。



❶ 超链接的标题让用户对于链接内容感到疑惑。

❷ 这些图标似乎代表不同程序。不确定它们代表的意义。

❸ 看起来设计者跳过了导航设计。需要加上一些样式。

❹ 这部分就是网页标题吗？会有更多导航信息出现在这里吗？我实在搞不清楚……

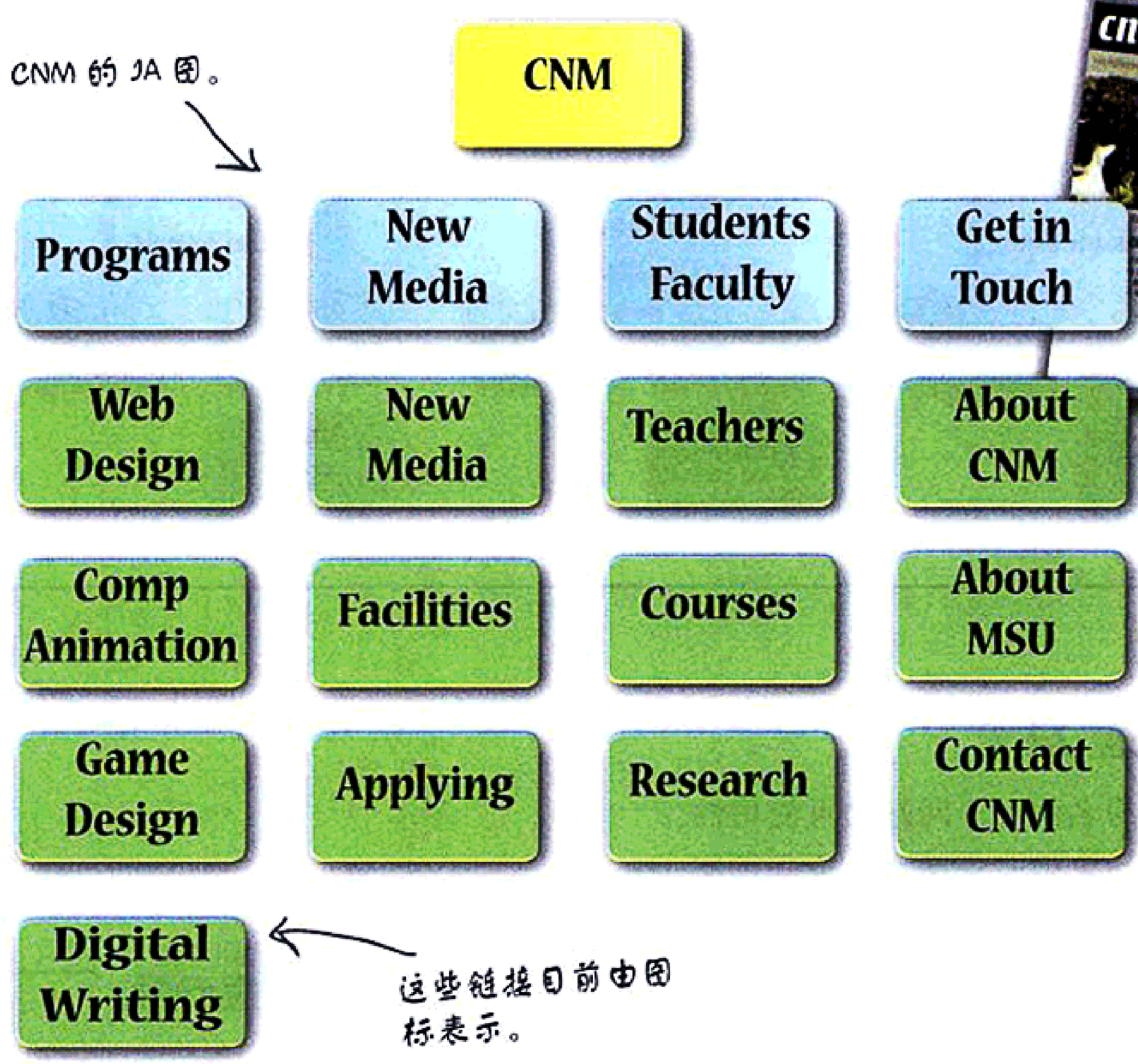


最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

良好导航的第一步是良好的 IA

链接名称不仅仅能帮助用户。它们实际上组织起整个网站的分类。大多数时候，糟糕的链接意味着在信息架构的阶段并未考虑导航的问题。

让我们看看 CNM 的 IA 图：





如果需要回忆内容组织与信息架构的知识，请翻回第 3 章。



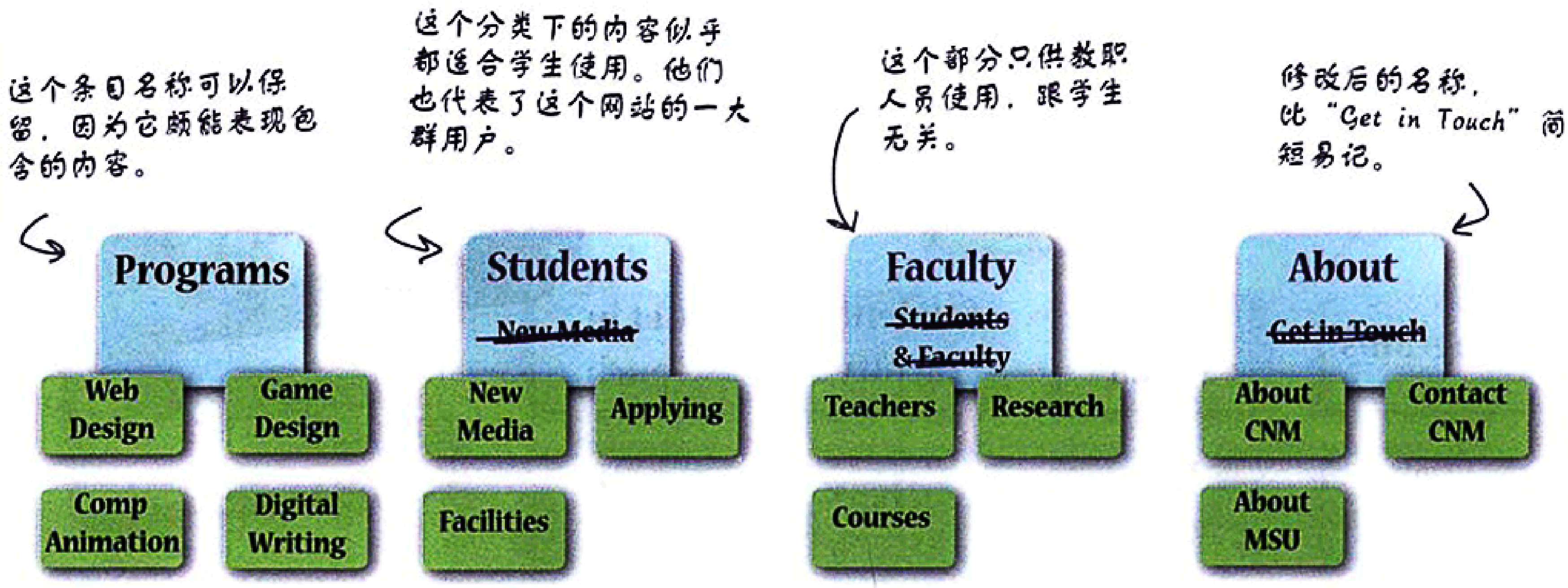
习题

CNM 的 IA 图似乎组织得还不错……但分类名称很不好。究竟这些名称是什么意思？请根据分类内容，重新想出明确的新名称。确保考虑了用户解读分类名称的方式：



习题解答

你的任务是为 CNM 网站的主导航元素想出新名称。以下是我们的构想：



名称里到底有什么魔力？

我们赋予导航元素（链接、按钮等）的名称对于网站的可使用性具有直接影响。换句话说，万维网上的**名称非常重要**。你应该慎重思考 IA 图上每个分类与导航元素的名称。下面是有助于想出好名称的通用指南：

1. **保持名称简短**。名称越短越好。我们希望用户能尽快扫视名称。使用一个词最为理想，如果真的需要，最多使用两个词。避免在名称中使用“the”或“a”，它们只会浪费空间。（编注：换成中文，或许就是少用“的”。）

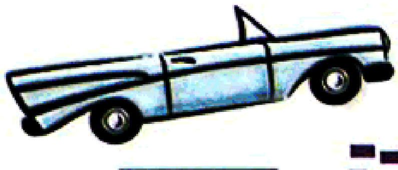
2. **保持名称具有描述性**。你选择的名称应该尽可能清晰、直接地表达重点。你不希望用户瞪着链接想破头。如果连你也不能百分之两百确定名称的意义，用户当然也无法确定。

没有蠢问题

问：如果实在无法用一个词作为导航元素的名称，怎么办？

答：如果必须用到多个词才能彻底说明用户按下导航元素后将通往的地方，则没有关系。与其有个响亮动听的导航元素名称，名称应该能指向你预期的地方，而不会引导用户走上无意探索的道路。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



试驾

❶ 从 Head First Labs 网站下载 College of New Media（新媒体学院）的网站文件。

请到 http://www.headfirstlabs.com/ 查找 Web Design 的链接，并点击第 6 章的范例文件。

❷ 更新 CNM 的主导航链接。

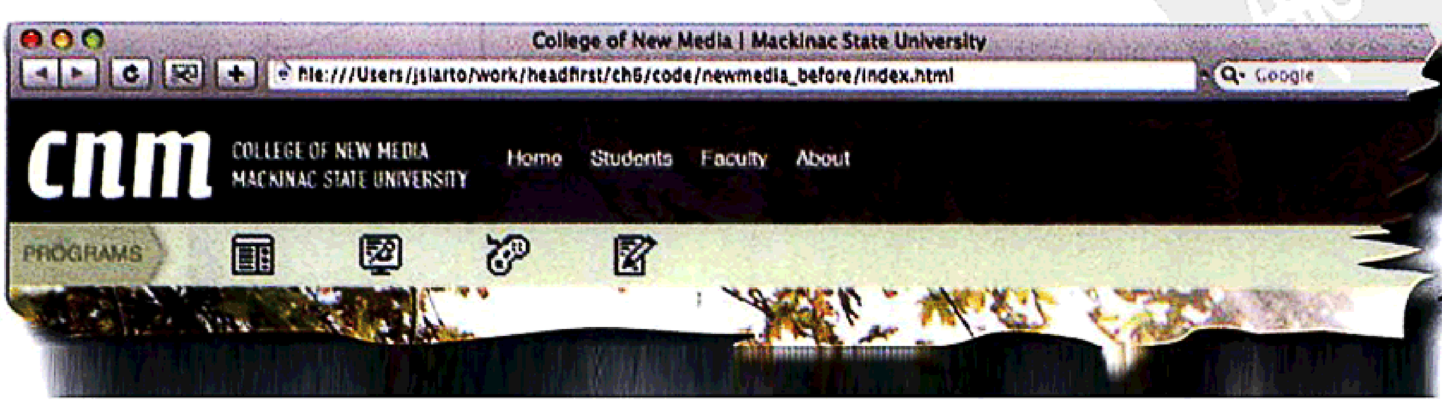
```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
        "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>College of New Media | Mackinac State University</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
  <link rel="stylesheet" href="stylesheets/screen.css"
        type="text/css" media="screen" />
</head>
<body>
  <div id="header">
    <img alt="cmn logo" src="images/cnm_logo.png" />
    <p id="nav">
      <a class="active" title="CNM Home" href="index.html">Home</a>
      <a title="#" href="#">Students</a>
      <a title="#" href="#">Faculty</a>
      <a title="#" href="#">About</a>
    </p>
  </div>

  <!-- rest of HTML -->

</body>
</html>
```

使用你在 JA 图想出的分类新名称来更新导航段落的链接。

❸ 检查网站，确保一切看起来正常无误。



我一直在仔细研究这些导航链接。它们只是 <a> 标签，对不对？我们不是该让这些链接相互产生关联吗？毕竟它们都是导航，对吧？



万维网同时兼顾视觉（visual）与语义（semantic）。

我们多半只注意网站的外观，但万维网还有另一个要素：语义Web。现在，我们的导航链接看起来还不错，但没有意义。实际上，这些链接都是网站导航列表中的项。

我们需要的是为导航链接列表加上语义的方式。当然，XHTML 提供了多种列表元素，我们就从这里开始：

为 <ul> 添加独特的 ID即可为列表赋予不同样式，与其他可能用在网站上的列表有所区别。

对目前所在网页的链接加上 active 状态，即可添加帮助用户知道目前所在网页的样式。

这个 id 也区别出这份独一无二的列表是导航元素列表：这就是语义。

```
<ul id="navigation">
  <li><a class="active" title="Home" href="index.html">Home</a></li>
  <li><a title="My Blog" href="/blog/">Blog</a></li>
  <li><a title="My Portfolio" href="portfolio.html">Portfolio</a></li>
  <li><a title="Contact us" href="contact.html">Contact</a></li>
</ul>
```

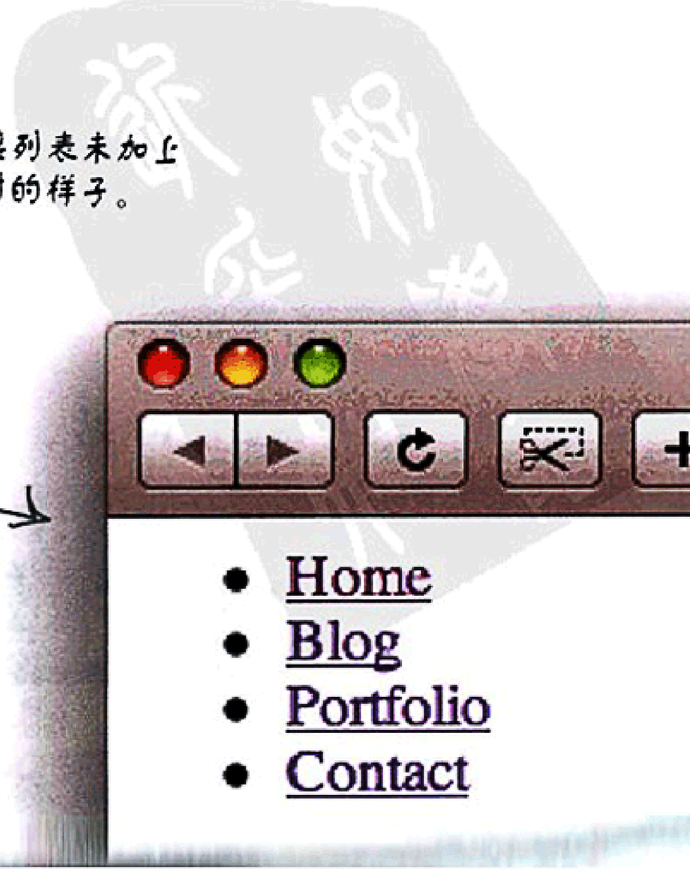
标准链接标签放在每个列表项中创建了一份链接列表。

没有蠢问题

问：为什么在屏幕所见成果不错时语义也很重要呢？

答：好问题。首先，如果以语义分辨网站的区域，你可以编写更多专用、功能更强的 CSS 规则。但还有更重要的理由：语义在残障人士使用你的网站时非常重要。我们将于第 8 章深入讨论网站可访问性（accessibility），请先记住这个理由。

这就是链接列表未加上 CSS 样式时的样子。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

在我们开始更新 CNM 导航系统的外观与感觉前，需要把主导航转换为无序列表。请研究 CNM 网站文件的主要 XHTML 与 CSS，并配合无序列表的使用来修改标记与规则。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
        "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>College of New Media | Mackinac State University</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
  <link rel="stylesheet" href="stylesheets/screen.css"
        type="text/css" media="screen" />
</head>
<body>
  <div id="header">
    <img alt="cmn logo" src="images/cnm _ logo.png" />
    ..........................................................
    ..........................................................
    ..........................................................
    ..........................................................
    ..........................................................
    ..........................................................
  </div>
  <!-- etc. -->
</body>
</html>
```

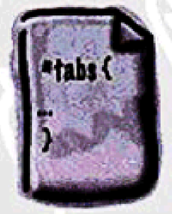


index.html

在 CNM 网站的页头区加入新的导航链接列表。

```
#nav {
  ..............................
  ..............................
  ..............................
  ..............................
}
#nav li a {
  ..............................
  ..............................
  ..............................
}
```

改变了标记后，你需要调整 CSS，让导航与原本的外观一样。请加上一些规则，使导航看起来与标记改变前一样。



screen.css

磨笔上阵 解答

理解了主要与次级导航后，现在该把新知识运用到工作中了。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
      "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>College of New Media | Mackinac State University</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
  <link rel="stylesheet" href="stylesheets/screen.css"
        type="text/css" media="screen" />
</head>
<body>
  <div id="header">
    <img alt="cmn logo" src="images/cnm _ logo.png" />
    <ul id="nav">
      <li><a class="active" title="CNM Home" href="index.html">Home</a></li>
      <li><a title="#" href="#">Students</a></li>
      <li><a title="#" href="#">Faculty</a></li>
      <li><a title="#" href="#">About</a></li>
    </ul>
  </div>
  <!-- etc. -->
</body>
</html>
```

index.html

我们把 <p> 标签改变为 ，并为每个链接加入合适的 。

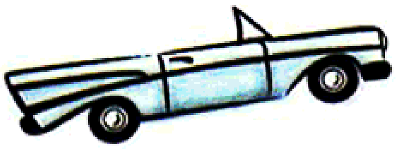
```
#nav {
  float: left;
  width: 460px;
  height: 75px;
  font-size: 1.4em;
}
#nav li a {
  color: #fff;
  float: left;
  padding: 20px 20px 20px 0;
}
```

我们把整个导航区域浮动到左侧，使它出现在网页左上角的logo旁边。

与 <ul> 导航相似，我们要求每个链接向左浮动，这样才能排成一行，而不采取（默认的）块形式。

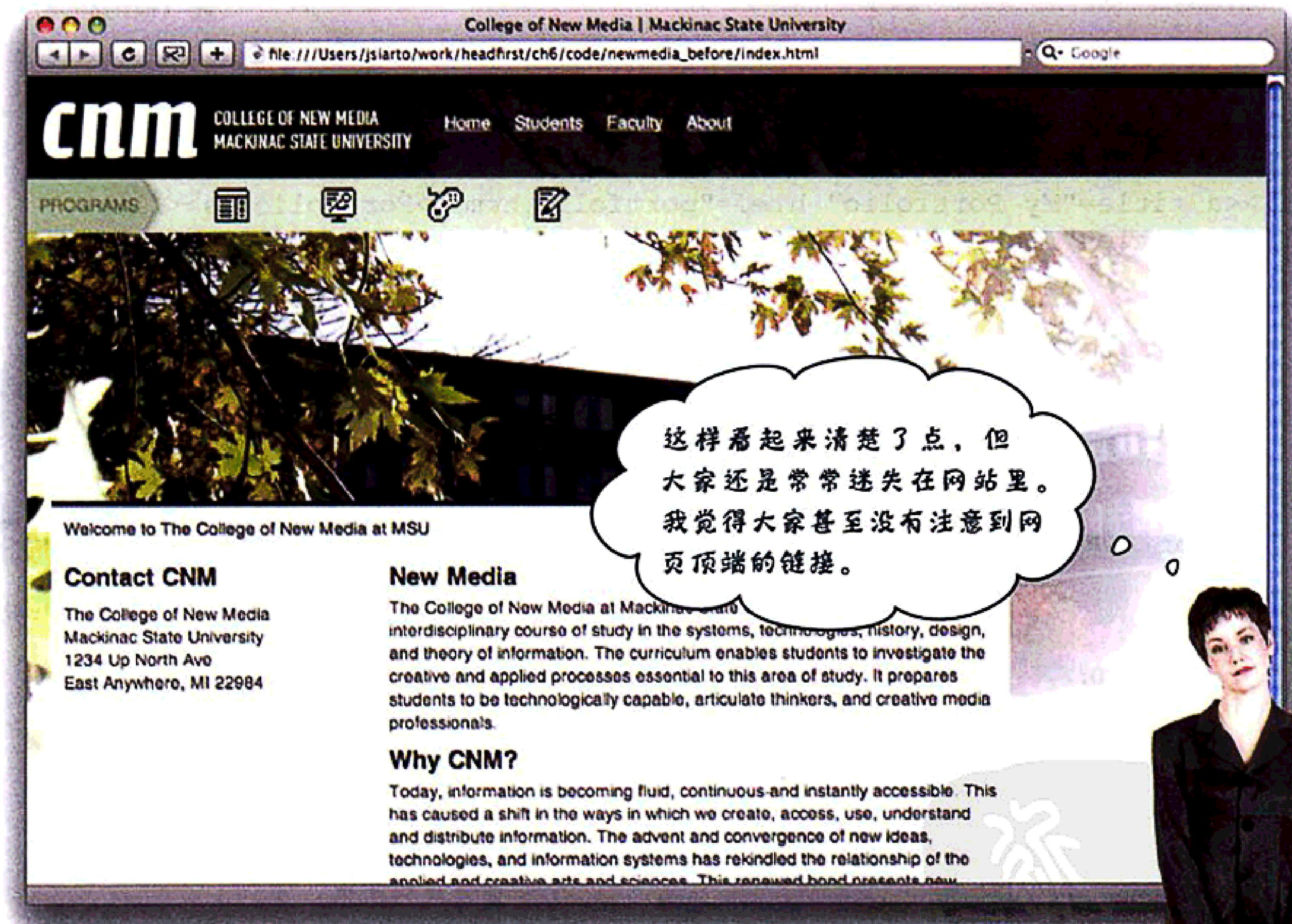
screen.css

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



试驾

请更新你的 index.html 与 screen.css，然后试验新的 CNM 网站。它看起来怎么样？更好吗？更糟吗？一样吗？





磨笔上阵

链接还可以放在哪里？至少写出三种关于 CNM 网站导航的其他样式或其他位置排列的构想：

1. ....

2. ....

3. ....

1号处理方案：水平分页导航

当今许多风格现代、基于标准的设计，都具有水平分页导航系统。这种设计适合一栏或两栏的布局（虽然布局越宽，水平导航显得越长）。水平分页导航系统也适合作为主导航，因为链接如果放在网页顶端可吸引用户的关注。分页的构想也带来了网站不只一个分区的印象——事实也是如此。

以下是水平分页的 XHTML 与 CSS 代码：

与稍早的练习相同，链接放在列表中，语义上也标记为导航（navigation）。

```
<ul id="navigation">
  <li><a class="active" title="Home" href="index.html">Home</a></li>
  <li><a title="My Blog" href="/blog/">Blog</a></li>
  <li><a title="My Portfolio" href="portfolio.html">Portfolio</a></li>
  <li><a title="Contact us" href="contact.html">Contact</a></li>
</ul>
```



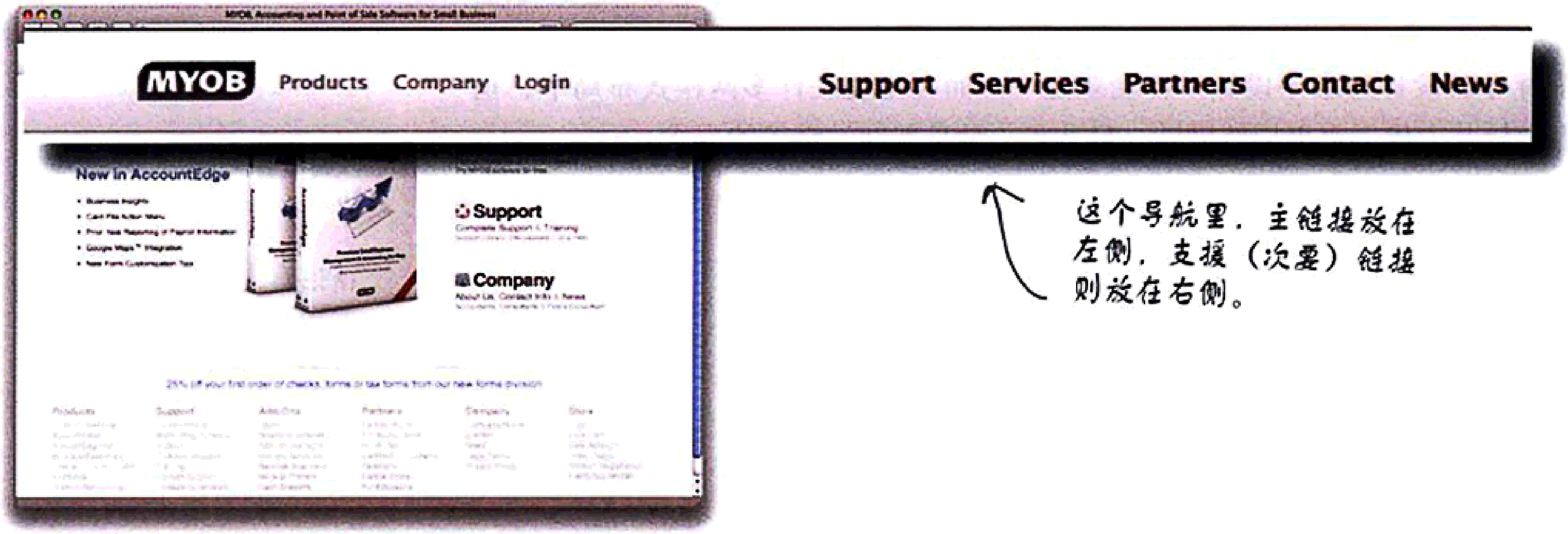
一个简单、水平的导航系统。

```
#navigation {
        margin: 0;
        padding: 10px;
        list-style-type: none;
        border-bottom: 1px solid #ccc;
}
#navigation li {
        display: inline;
}
#navigation li a {
        text-decoration: none;
        padding: 10px;
        color: #777;
}
#navigation li a.active, #navigation li a:hover {
        background: #eee;
        border-top: 2px solid #ddd;
        color: #333;
}
```

这项规则把 <li> 标签从一个块元素改变为行内（inline）元素，使 <li> 项能并列于一排，不用叠在另一项上。

active 与 hover 状态可让我们定义链接有 “active” 类或鼠标移过链接时的导航变化规则。

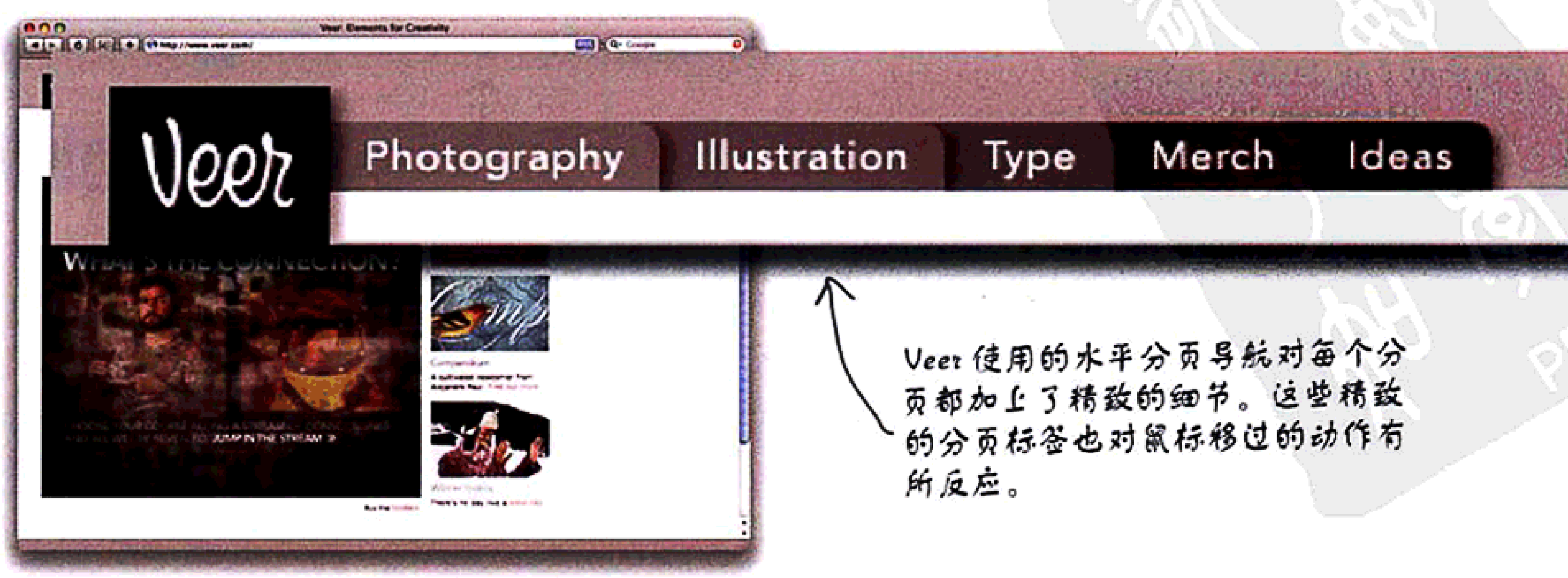
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



这个导航里，主链接放在左侧，支援（次要）链接则放在右侧。



这是非常直观的水平导航，并采用块样式的分页。非常简单而且熟悉。



Veer使用的水平分页导航对每个分页都加上了精致的细节。这些精致的分页标签也对鼠标移过的动作有所反应。

2号处理方案：垂直导航

垂直导航设计与水平设计一样受欢迎——而且出现在许多两栏式布局中。垂直导航并未优于水平导航设计，只是另一种呈现网站链接的方式。

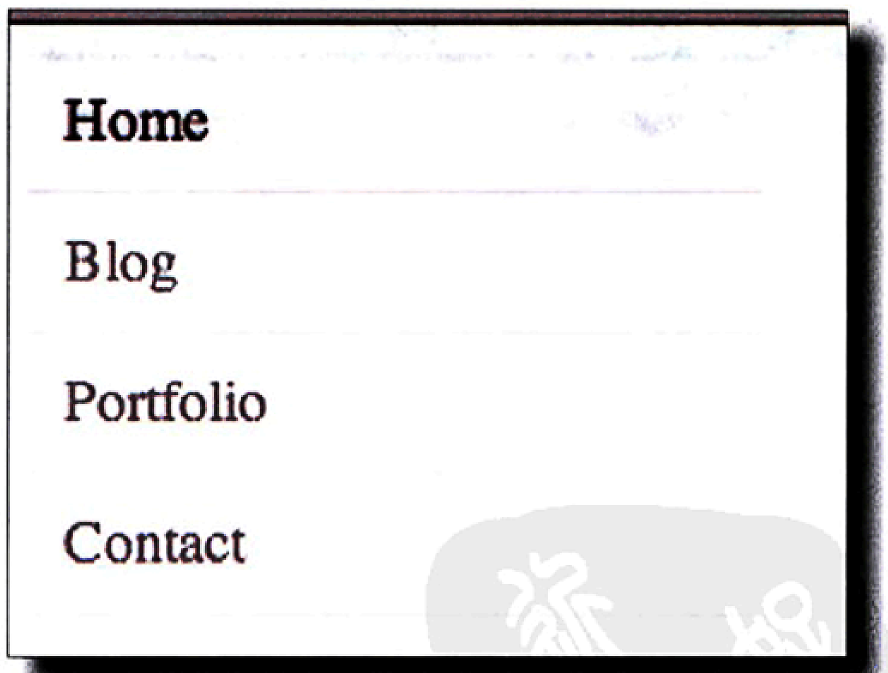
但是，不能只使用垂直导航。有些单栏设计与垂直导航合作不佳……但大多数设计都能自由选用水平或垂直导航。

以下是垂直导航的 XHTML 与 CSS 代码：

请注意，XHTML 保持相同……所有样式与位置都靠 CSS 设定。

```
<ul id="navigation">
  <li><a class="active" title="Home" href="index.html">Home</a></li>
  <li><a title="My Blog" href="/blog/">Blog</a></li>
  <li><a title="My Portfolio" href="portfolio.html">Portfolio</a></li>
  <li><a title="Contact us" href="contact.html">Contact</a></li>
</ul>
```

```
#navigation {
        margin: 0;
        padding: 0;
        list-style-type: none;
        width: 200px;
}
#navigation li {
        border-bottom: 1px solid #ccc;
}
#navigation li a {
        text-decoration: none;
        color: #777;
        display: block;
        padding: 10px;
}
#navigation li a.active, #navigation li a:hover {
        background: #eee;
        color: #333;
}
```



只是稍微改变 CSS，就能创建一个完全不同的导航布局。

在我们的 CSS 里， 采取正常呈现方式（不设定为 inline），而<a> 标签的呈现方式设定为块（block）。这样可建立非常棒的块翻转（roll-over）效果与 active状态。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

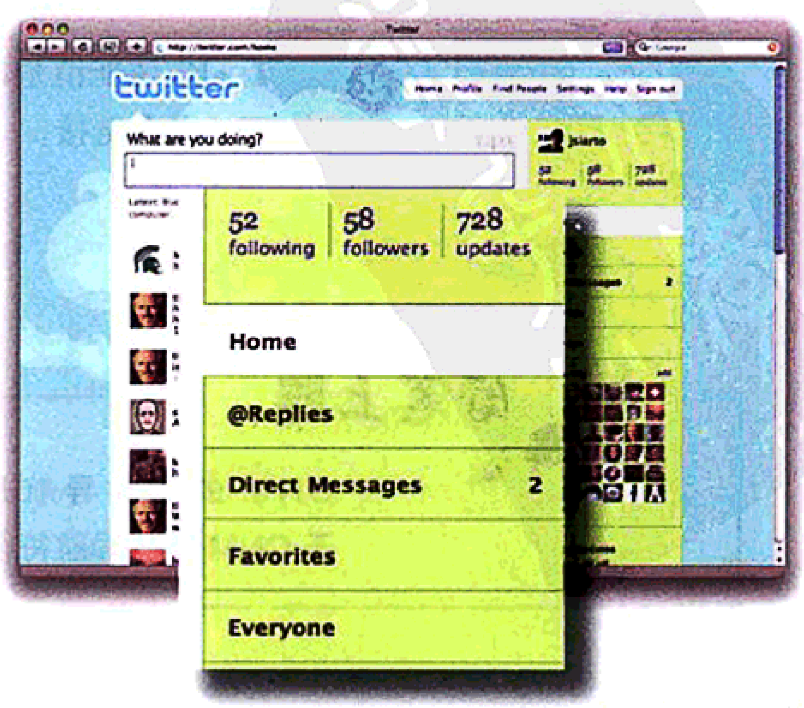
这是一个简单、堆叠式的垂直导航，链接还有很酷的环绕效果。请注意导航系统如何从网站页头的logo中取出主题。





最简单的形式莫过于此。简短、堆叠的链接，容易找到也容易阅读。

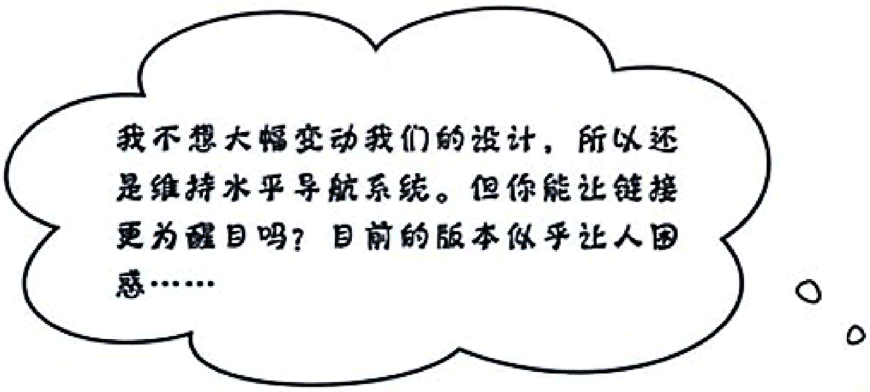
它几乎是个垂直版的分页。导航区与网页高度相同，当链接处于active状态时，其背景将与主体内容的背景相同。



没有蠢问题

问：垂直导航适合放在网页的左侧还是右侧呢？

答：许多可用性（usability）研究显示，垂直导航放在网页的左侧还是右侧似乎没有太大差别。如果你的布局比较适合采用置于左侧的垂直导航，就放在左侧吧。如果你的布局比较适合导航置右，那也很好。





没有一致性的导航让用户感到困惑。

我们人类根据事件的可预测性来与周围环境互动。每一天，上百万人在红灯前停下，等到绿灯后再向前走。但如果红灯后不是绿灯，而是蓝灯呢？你大概完全不知道该怎么做。

导航也是相同的道理。当导航系统运作正确时，大家会依赖它。在 CNM 系统里，导航区域出乎用户的预料，大概是因为它违反了下列三项原则之一：

1. 导航应该在用户希望导航出现的地方：通常是网页顶端或从网页左右两侧中挑选一侧。
2. 链接应该有链接的样子。它们应该给用户一种“可以点击”（clickable）的感觉。
3. 我们应该能清楚地辨识链接，而且可以区分各个链接。

磨笔上阵

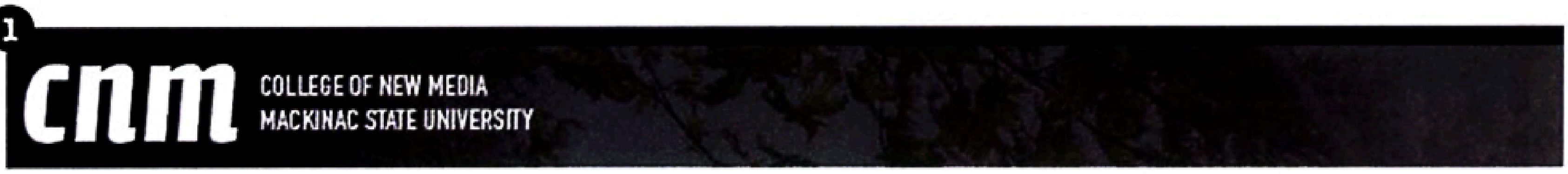
CNM 的网站导航是否遵循上述原则？在每项原则旁边，对于 CNM 现有导航符合该项原则的程度，写下一些意见。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

习题

使用下列页头图像，为 CNM 网站画出三种导航设计。请考虑网站的一致性以及这个网站的典型用户对于主题的熟悉程度。

1



2



3



习题解答

你的导航设计有何成果？你是否能想出明显遵守第 208 页上的三项导航原则的设计呢？

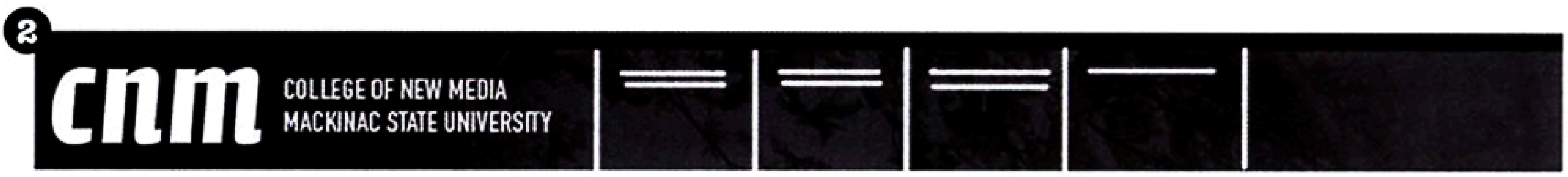
1



分页是种用户会觉得相当熟悉的选择，但对于网站的整体主题似乎不太适用。

分页直观、清晰可点击，相互之间又有区别。所以它们是很受欢迎的导航设计。

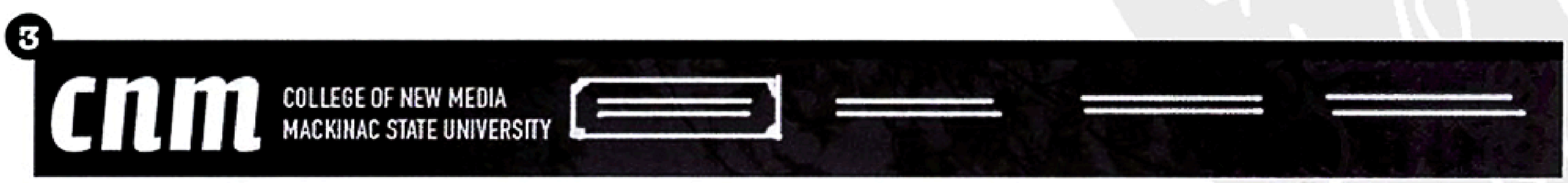
2



这种设计很接近分页，分隔线则让一般用户更觉得可以点击链接。

块样式的导航很适合 CNM 网站，而且实现起来也很轻松快速。

3



这种导航设计与 CNM 原有的方式很接近。帮链接的 active 与 hover 状态加上一点背景就是一个较为干净的版本。

最大的改变就是确保链接更为明显，而且更像可以点击的样子。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

我真的很喜欢分页样式。为什么不采用分页，然后修改网页其余部分的设计来配合分页呢？



Joe：我记得注册主任讲过，他们很喜欢目前的设计，只是想修正导航问题吧？

Frank：此外，我认为导航应该配合设计，而不是反过来改变设计。

Jim：为什么不行？我们不是一致同意导航应该从制作 IA 的阶段开始吗？所以说，导航不就会影响设计吗？

Frank：呃，制作 IA 时，我们只需要确认分类名称简短……

Joe：……以及说明清楚。

Frank：对。但是它们与导航在网页上的实际外观没有关系。

Jim：所以我们只能迁就现有设计？

Joe：我不太确定这算是迁就。它的设计还不错，我认为不需要弄乱一些已经可行的东西。

Frank：正是如此。人家可不会付我们额外的设计费啊。

Jim：嗯……讲得有理。我想，学校应该不会为了当好人而多付钱吧！

Frank：大概不会。我觉得最佳方案是采用简单、块样式的导航。

Frank 这在谈论这个导航选项。

Joe：就是在导航链接间加入分隔线的选项，对吧？

Frank：没错。

Jim：为什么你把它称为块导航？

Frank：让我做给你看……其实是关于创建这种导航菜单所需的 CSS……

了解你在网站设计任务中的角色。你通常很少因为与核心任务无关的“额外”工作而拿到报酬。

块元素是我们的好朋友

块元素（block element，如段落与标题）正如其名，形成一个横跨页面的块。另外，块元素默认的高度与它们包含内容的一样。

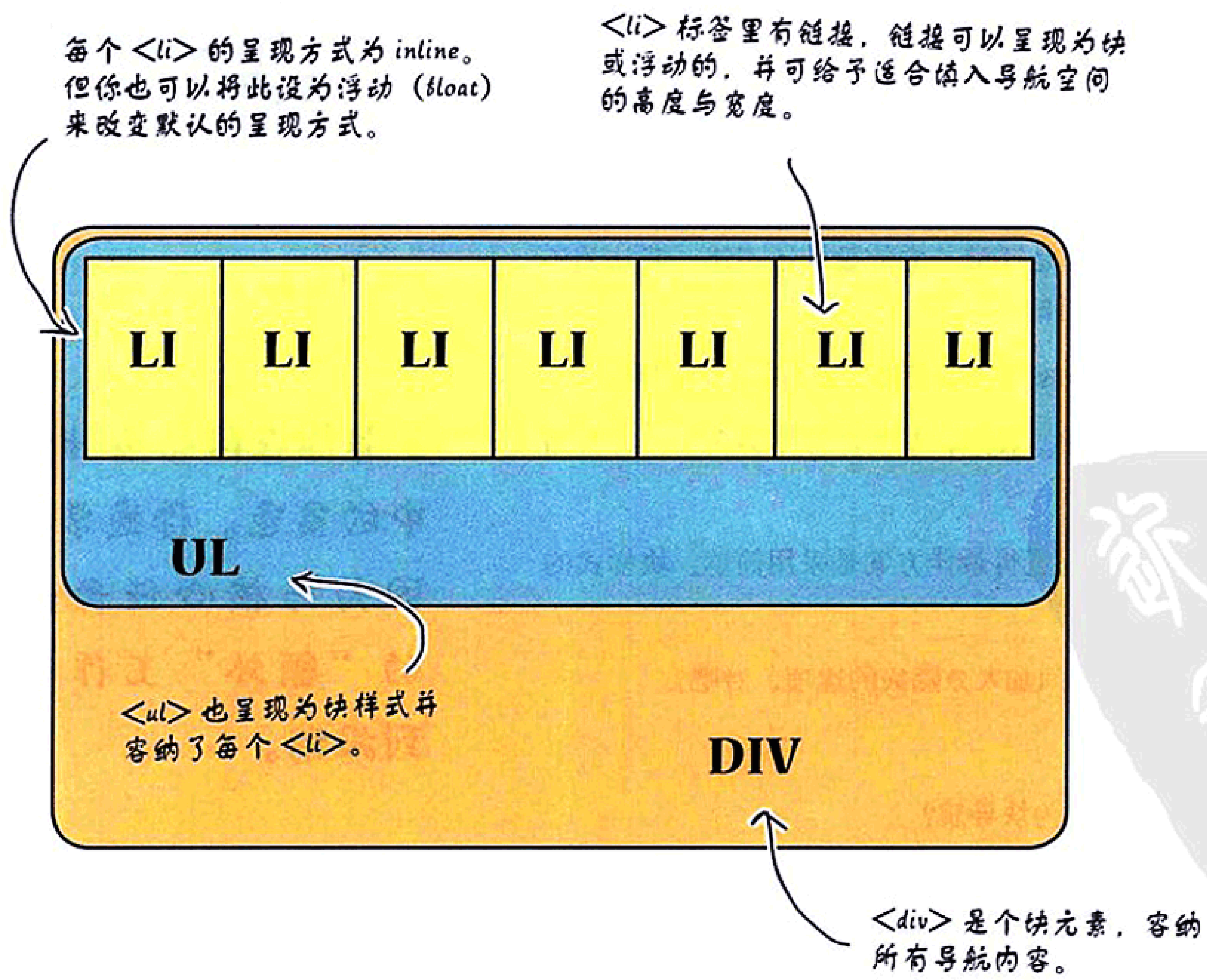
因此，当我们对标题套用背景图像时，图像会扩展到文字以外的区域，但仍在标题元素的范围内。

我们已经设定链接为块元素，以下是稍早加上的 <li> 标签：

```
<ul id="nav">
  <li><a class="active" title="CNM Home" href="index.html">Home</a></li>
  <li><a title="#" href="#">Students</a></li>
  <li><a title="#" href="#">Faculty</a></li>
  <li><a title="#" href="#">About</a></li>
</ul>
```

每个 <li> 都是一个块元素。

但我们可以调整块元素的高度，也可以调整它的位置。块元素的好处——以及它们为何是优秀的导航元素，就是块会自动水平对齐：



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

浮动 CNM 网站的块导航

如果把导航中的每个 `<li>` 视为块，则只需要为这些块加上 CSS 样式。我们可以加上边框用于区分每个块，并根据前一个块决定下一个块的位置。



screen.css

请在你的 screen.css 里做出如下修改：

```
#nav {
        float: left;
        width: 460px;
        height: 75px;
        font-size: 1.4em;
}
```

因为 #nav (<ul>) 是个块元素，它会自己想要排在页头 icon 的下面。为了解决这个问题，我们需要把 <ul> 浮动到左侧并固定它的宽度，它才会呈现在页头 icon 的旁边，而不是下面。

```
#nav li a {
        float: left;
        width: 104px;
        height: 65px;
        padding: 10px 0 0 10px;
        color: #fff;
        text-decoration: none;
        border-right: 1px solid #777;
}
```

类似 ，我们需要让链接向左浮动来模仿块样式。链接会有固定宽度与高度，这样一来，无论文字长度如何变化，导航列表里的项将有一致的外观。

```
#nav li a.active {
        background: #222;
}
```

"active" 类的深色背景将为目前网页的链接加上可以区分的外观，并让用户知道自己身在网站的何处。



这个 CSS 给我们一个简单、干净、能捕捉用户视线的导航系统。现在可以清楚区分所有链接了。



这些是Jim所说的小图标……它们就在CNM网站的页头区下。



Frank：是啊，我也这么觉得。那些图标是什么东西？

Joe：我试着按了那些图标。它们其实也是导航系统。

Frank：真的？它们会通向哪里？

Joe：通向不同程度的子站点。其中一个是视频游戏……

Jim：啊，我看就是那个长得像游戏手柄的图标吧？

Joe：是的。但其他图标则……

Frank：等一下，我也要猜。如果图标的意义够清楚，我应该可以自己猜到它的用处，对不对？

Joe：哈，说不定吧！祝你好运。

Frank：让我看看。这是间新媒体学院，所以……Web设计。其中一个是Web设计吗？

Joe：哇，蛮准的！

Jim：Frank，等一下……哪个图标代表Web设计？

Frank：……老实说，我不知道……

Jim：这就是我先前说的。我们必须处理这些图标。我甚至不知道可以点击它们！

困惑是优秀网站设计的大敌。如果某个东西让你困惑，大概也会让你的用户非常非常困惑。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

图标无法表达任何意义……只是好看而已

但好看这一点都有争议。

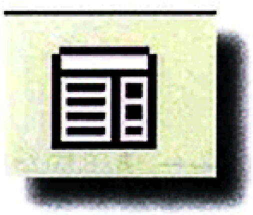
没错，图标是很酷的设计元素。问题是，当它用于导航系统时，可以造成一些严重的问题。这个图标究竟代表什么？如果点击图标会发生什么事？这个网站会把我带到哪里去？

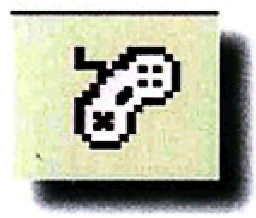
你看到某个图标时想到的意义或许与另一个人所想的意义完全不同。如果采取图标作为导航元素，用户可能会对图标带着他们前往的地方有错误的想象。结果呢？用户被带到他们原本没有打算前往的地方，然后这位用户极有可能会跑到其他网站。

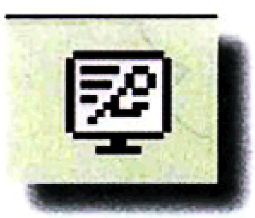
看看 CNM 网站上的图标……它们的意义明显吗？

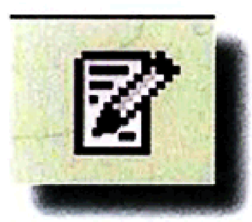
磨笔上阵

写下你觉得这些图标代表的意义，或者点击这些特殊链接会看到的画面。


....


....

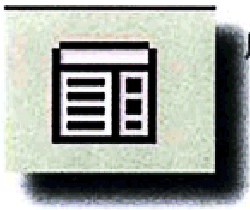

....


....

磨笔上阵 解答

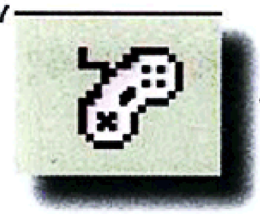
以下是新媒体学院提供的图标意义。你猜对了吗？如果你能猜对其中两个，就可获得 AID（Ambiguous Icon Detective）大奖……

这个图标代表网页，它用于指向 CNM 的Web设计程序。

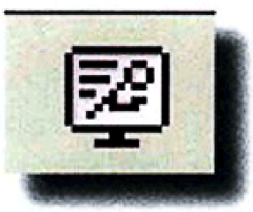


Web Design

手柄图标代表video game的设计程序。CNM 认为这是一个非常明显的图标。

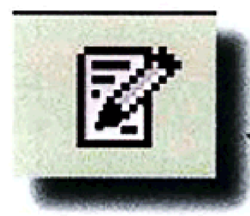


Game Design



Computer Animation

这个图标应该看起来像是一个人在电脑屏幕上跑步。它链接到电脑动画制作程序。



Digital Writing & Rhetoric

这是个常用的图标——传统的纸和笔。本例中，它代表数字写作与修辞程序。



这些图标都在我们的宣传材料里。我们不能失去它们……这没有选择。

有疑虑时，加上文字。

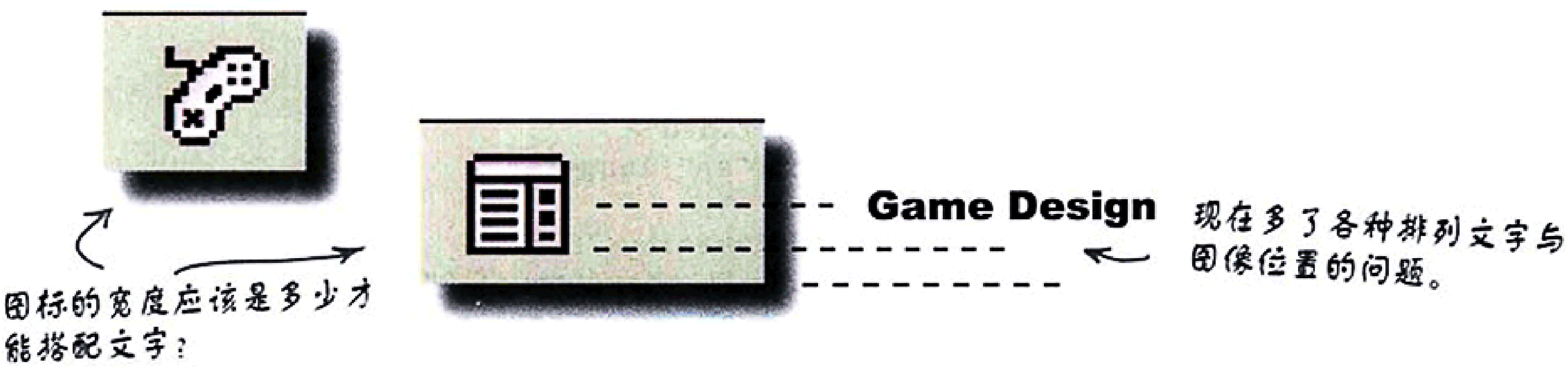
有时候我们受困于表达不清的视觉元素，也可能遇到无意义或令人困惑的图标。如果你无法做出重大改变，加入文字是个较轻松的修改方式，用文字澄清图标的意义，或解释如何使用某个网页元素。

加上一点解释文字，就能让用户知道该在网页上点击谁或让他们理解前往的地方。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

为文字配上图标，而不是为图标配上文字

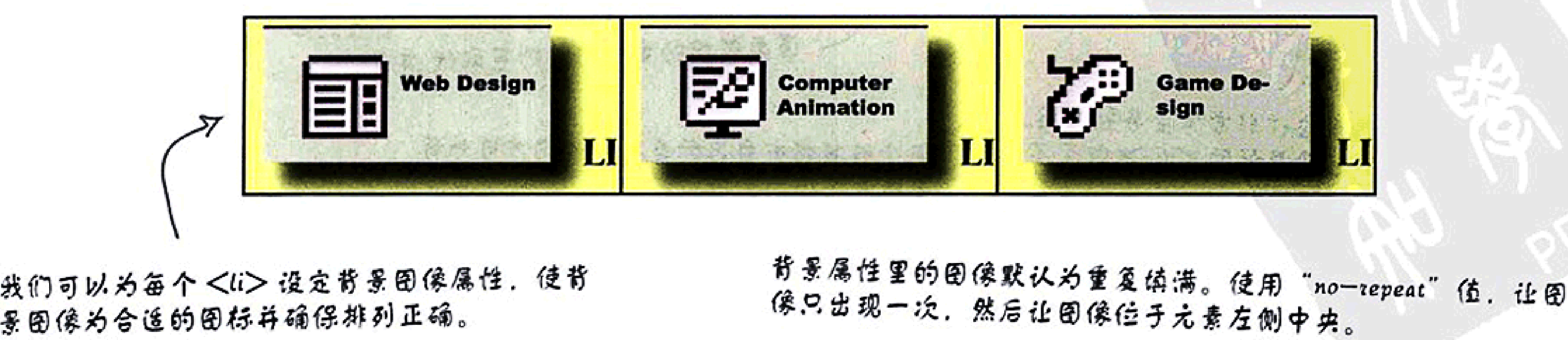
目前，这四个 CNM 的图标都是插入 XHTML 的小图像。如果想为这些图标添加文字说明，我们需要把文字挤入每个图标里，可能还要调整图标的尺寸、安排文字与图像的位置……然后事情很快就变得复杂。



我们可以做什么？假设从文字着手，例如“Web Design”与“Computer Animation”。图标应该是链接，所以我们可以用 <a> 标签围起文字。有了 <a> 标签后，就能用 CSS 加上样式。



有了可以设定样式的元素，即可绕过所有位置排列的问题，并把图标插入为 <li> 文字项的背景图像。这表示 <li> 项将自行扩展到正确的大小；再者，因为每个链接都是 ，它们也会合适地自行排列。




```
background: #dddddd url('web_design-icon.gif') no-repeat left center;
```

更新CNM的XHTML以使用文字链接

请打开 index.html，并从 XHTML 中移除图标图像。我们需要一份新的无序列表，为每个链接使用 <li> 和 <a> 。链接名称使用文字，然后再修改 CSS，一气呵成地为每个链接加上样式。

请在你的 index.html 副本中做如下修改：

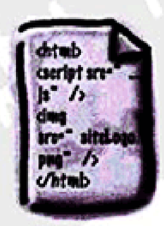
```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
      "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>College of New Media | Mackinac State University</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
  <link rel="stylesheet" href="stylesheets/screen.css" type="text/css"
        media="screen" />
</head>
<body>
  <div id="header">
    <img alt="cmn logo" src="images/cnm _ logo.png" />
    <ul id="nav">
      <li><a class="active" title="CNM Home" href="index.html">Home</a></li>
      <li><a title="#" href="#">Students</a></li>
      <li><a title="#" href="#">Faculty</a></li>
      <li><a title="#" href="#">About</a></li>
    </ul>
  </div>
  <div id="subnav">
    <ul>
      <li class="option">Programs</li>
      <li><a class="webdesign" href="#">Web Design</a></li>
      <li><a class="animation" href="#">Computer Animation</a></li>
      <li><a class="game" href="#">Game Design</a></li>
      <li><a class="writing" href="#">Digital Writing &amp; Rhetoric</a></li>
    </ul>
  </div>
  <!-- etc... -->
</body>
</html>
```

这个列表项具有特殊类别，所以我们能为这份列表加上不同于其他链接的样式。它非常像次级导航的标题名称。

井号只是代表链接的占位符号。当我们知道要链接的文件时，则可取代井号。

这个链接列表应该非常像主导航链接。请确保你为包含导航的 <div> 取了不同的 ID。

每个链接都有自己的类别，我们才可为背景指定正确的图标。

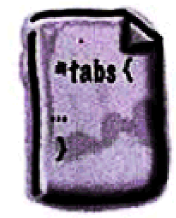


index.html

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

现在可为新的块元素加上样式……

现在可以将下列规则加入 screen.css，来为 subnav 与相关元素加上样式：


screen.css

```
#subnav {
        margin: 0;
        padding: 0;
        background: #d2dbc0;
        height: 46px;
}
```

对于次级导航，我们为包含链接列表的 <div> 加上 ID。这样可在使用样式时更加灵活。

```
#subnav ul {
        list-style-type: none;
}
```

我们需要摆脱默认的项目符号——它们不适合用在这里。

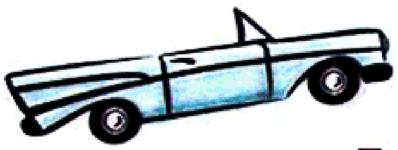
```
#subnav ul li {
        float: left;
        margin: 0;
        padding: 15px 10px 15px 10px;
        font-size: 1.4em;
}
#subnav li.option {
        text-transform: uppercase;
        background: #b2bf99 url('../images/option_li_bg.gif') no-repeat right;
        padding: 15px 25px 15px 10px;
        color: #7f8e62;
}
```

这是特殊列表项的规则，看起来像是次级导航的标题。请注意利用背景图像做出的假箭头。

```
#subnav li a {
        padding: 10px 0 10px 35px;
        color: #333;
        text-decoration: none;
}
#subnav li a.webdesign {
        background: url('../images/webdesign_icon.png') no-repeat left center;
}
#subnav li a.animation {
        background: url('../images/animation_icon.png') no-repeat left center;
}
#subnav li a.game {
        background: url('../images/game_icon.png') no-repeat left center;
}
#subnav li a.writing {
        background: url('../images/writing_icon.png') no-repeat left center;
}
```

每个链接都有自己的类别，能让我们指定不同的背景图像。请确保使用了 no-repeat 值，这样才不会让图像填满背景。





试驾

打开你的浏览器。突然间，原本让人困惑的图标变得清楚了，而且你也保存了图标的完整性……这是注册主任认为非常重要的事。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

主导航不应改变……
……但次级导航应该变化

主导航（primary navigation）提供前往网站主分区的链接。对 CNM 而言，主导航是主页顶端的块，呈现了“Home”、“Students”、“Faculty”、“About”等分区。这些链接（即使未出现于全部网页）应该出现在网站的大多数网页上。

这是我们的主导航。



次级导航（secondary navigation）是链接到网站子分区的导航。次级导航应该于特定时点应用于网页发生的特定事件及用户位于特定地点的状况。



在主页上，次级导航提供了许多可用课程程序的链接。

假设按下 CNM 网页上的“Faculty”链接。主导航链接仍然有合理用途，但次级导航——程序链接，大概就没有用了。如果按下“About”链接……这些链接仍然该出现吗？



习题

为每个主分区——“Students”、“Faculty”、“About”，各创建一个网页（Home 就是我们做好的 index.html）。只需要复制 index.html 到三个文件里，并更改文件名称。然后，修改每个新网页的标题，以符合网页代表的分区。

下一步，使用第 198 页的 IA 图来更新每个新网页上的次级导航（先别在意文字内容）。

主导航应用至整个网站。

次级导航应用至网站的当前分区。

每个子页面都有自己的次级导航

打开你为“Student”分区创建的网页，我们做的文件称为 students.html。

我们需要改变网页标题（<title>），并根据 CNM 的 IA 图更新次级导航：

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
      "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>Students | College of New Media</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
  <link rel="stylesheet" href="stylesheets/screen.css" type="text/css"
        media="screen" />
</head>
<body class="page">
  <div id="header">
    <img alt="cmn logo" src="images/cnm _ logo.png" />
    <ul id="nav">
      <li><a title="CNM Home" href="index.html">Home</a></li>
      <li><a class="active" title="#" href="students.html">Students</a></li>
      <li><a title="#" href="#">Faculty</a></li>
      <li><a title="#" href="#">About</a></li>
    </ul>
  </div>
  <div id="subnav">
    <ul>
      <li class="option">Students</li>
      <li><a href="#">New Media</a></li>
      <li><a href="Our facilities">Facilities</a></li>
      <li><a href="Apply to the CNM">Applying to CNM</a></li>
    </ul>
  </div>
  <div id="wrap">
    <p class="crumbs">Welcome to The College of New Media at MSU</p>
    <div id="content">
      <p>Content</p>
    </div>
    <div id="sidebar">
      <p>Sidebar</p>
    </div>
    <div id="footer">
      <p>Copyright &copy; College of New Media at Mackinac State University</p>
    </div>
  </div>
</body>
</html>
```

网页标题应该匹配链接名称，并且或许提供更多细节。

我们增加了“page”类，这样可为分区网页应用不同于主页 index.html 的样式。

主导航应用至整个网站，即使在不同分区，它仍维持不变。

我们保留了“option”类，但把特殊标示的分页名称改为“Student”（它目前处于 active 状态）。无序列表<ul>中的其他项只是根据 CNM 网站的 IA 图的这个分区而设定的<li>项而已。



students.html

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

用 CSS 加上导航的样式

真的做出一些次级导航后，即可添加一些 CSS 规则，为分区网页设定样式。每个分区网页的主体（<body>），其类别是“page”，这样才能另外设定它的样式。

```
#subnav {
        margin: 0;
        padding: 0;
        background: #d2dbc0;
        height: 46px;
}
#subnav ul li {
        float: left;
        margin: 0;
        padding: 15px 10px 15px 10px;
        font-size: 1.4em;
}
#subnav li.option {
        text-transform: uppercase;
        background: #b2bf99 url('../images/option_li_bg.gif') no-repeat
right;
        padding: 15px 25px 15px 10px;
        color: #7f8e62;
}
#subnav li a {
        padding: 10px 0 10px 35px;
        color: #333;
        text-decoration: none;
}
.page #subnav li a {
        padding: 15px;
}
.page #subnav li a.active {
        background: #b2bf99;
}
```

注意 .page 的声明了吗？这是告诉 CSS，只在 <body> 具有属性 class="page" 时，才应用这项规则。这样可为分区网页的 body 元素设计不同于主页 index.html 的样式。

这个边距（padding）将使我们的 active 与 hover 状态填满整个块。

这个灰绿色将为次要链接的 active 与 hover 状态带来不错的效果。



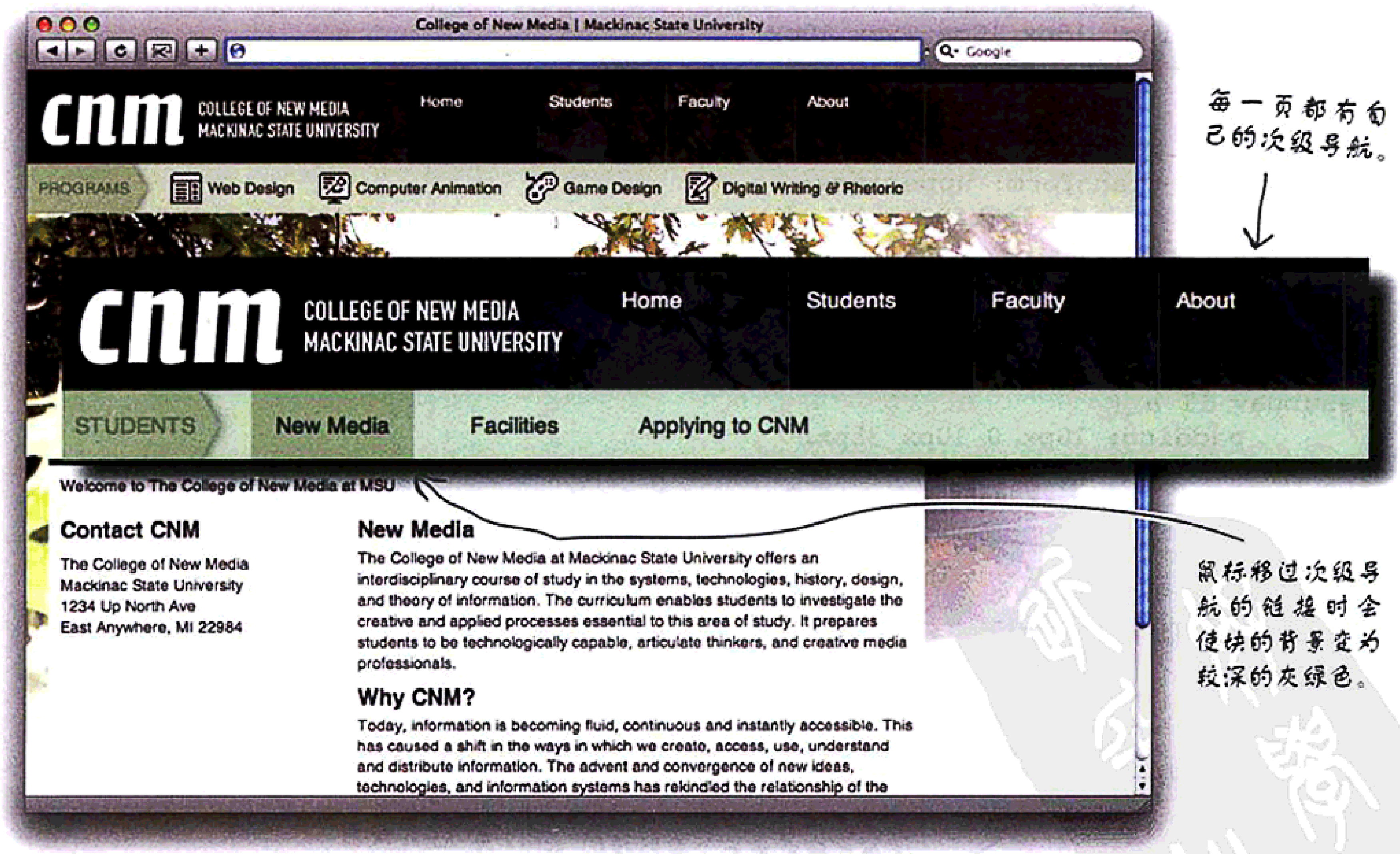
screen.css

仍然与网站中其他网页使用同一份 CSS。不过，它现在也能处理分区网页！

试驾

创建students.html，并更新index.html以链接到这个新网页。请确保更新了你的 CSS 文件。也请一并为“Faculty”与“About”分区创建文件。

然后又到了测试作品的时间。这一次，请打开index.html，然后选取一个主链接，“Students”、“Faculty”或“About”都可以。在每个分区网页中，你应该要看到符合本网站的 IA 图的次级导航。另外，每次鼠标移过次级导航里的链接时，它应该变成稍深的灰绿色*。



* 编注：从 Head First Labs 下载的 CSS 文件里应该加入“.page #subnav li a:hover { background-color:#b2bf99; }”才有鼠标移过链接会变色的效果。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



你的Web设计工具箱

已经进行到一半了，现在你已经搞定了导航的问题。你的网站具有了良好的组织，而用户可于其中自在游走。接下来：网站写作。听起来很简单，是吗？等着看吧……

复习要点

- 使用网站的信息架构作为导航系统的基础。
- 主导航提供网站前往主分区的链接。次级导航在主分区下提供前往子分区的链接。
- 为导航元素命名时，请使用既简短又富描述性的名称。
- 水平式导航设计特别适用于一栏或两栏式的布局。
- 如果你的网站采用垂直设计的主导航，请别让次级导航元素出现在网页上较高的位置。
- 导航系统的目标是让用户知道自己（在网站整体架构中）现在的位置，并提供决定下一个目的地的方式。
- 为了避免困惑，请在整个网站里维持导航的一致性。
- 请确定用户能快速学会你的导航系统。
- 视觉上的线索向用户指示当前网页在网站整体信息架构中的位置。
- 别（单独）使用图标作为导航元素——对你和对其他人而言，某个图标代表的意义可能完全不一样。
- 如果想在导航系统中使用图标，请一并使用文字来为用户提供图标指向目的地的清楚指示。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

7 网站写作

对，你在扫读！



为网站写作和其他写作一样，对吗？事实上，为网站写作与为印刷媒体写作完全不同。大家阅读网站上的文字时，并不像阅读印刷媒体，我们不再从左而右、由上而下阅读，而是采用**扫读**（scan）的方式。网站上所有文字必须**可被**用户快速**扫读**并**容易理解**。如果不能这样，用户不会浪费时间努力读你的网站，他们将直接前往其他地方。本章中，我们将学到许多写出可扫读文字的诀窍，以及如何把现有文章改写成易读版本。

磨笔上阵

阅读屏幕上的文字与阅读纸上的文字不一样。这点对于网站写作非常重要。别只是单纯地接受这个论点，你可以自己试试看。

首先，阅读 www.headfirstlabs.com/books/hfwd/ch07/text/index.html 上的文字并记录使用的时间（请在本页的空白栏里写下花费的时间）。

现在，阅读下面列出的版本，同样记录使用的时间。

Coleco Industries, which was originally named the Connecticut Leather Company, was founded in West Hartford, Connecticut in 1932 as a shoe leather company by Russian immigrant Maurice Greenberg. Moving into plastic molding in the 1950's, Coleco eventually sold off their leather business, and became a publicly traded company. By the beginning of the 1960s, the company was one of the largest manufacturer of above-ground swimming pools. In 1976, after an unsuccessful attempt to enter the dirt-bike and snowmobile market, they released Telstar, a clone of the home PONG unit being sold and marketed by Atari.

Despite the fact that Coleco was certainly not the only company releasing home PONG clones, they enjoyed moderate success and went on to produce nine more varieties of the Telstar unit. Unfortunately, in 1978, as the home video game market moved to programmable, cartridge based game units, Coleco was forced to dump over one million obsolete Telstar machines at a nearly crippling cost of more than 20 million dollars.

Coleco president Arnold Greenberg ignored this near disaster and directed his Research and Development team to begin work on a new home videogame system, the ColecoVision, which he felt would set the standard in graphics quality and expandability.

阅读在线版本所需时间：..

阅读纸上版本所需时间：..

哪一种方式更费时？..

为什么？..

....

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



Frank：别这么激动。事实上，大家的速度都比较慢。真的，阅读屏幕上的文字比阅读纸上的文字慢。大家阅读网站的速度比阅读印刷媒体的速度慢 15%。

Jim：开玩笑的吧，任何时候都一样吗？还真是慢了不少啊。

Frank：不只如此。非常近地盯着电脑屏幕：你看到了什么？

Jim：呃，眼睛好痛。屏幕上的文字显得很朦胧。

Frank：没错。阅读屏幕比较慢的原因就是电脑显示设备的分辨率比印刷媒体的低太多。

Joe：哦，我知道了。我读得比较慢是因为眼睛与大脑正在试着补偿模糊的文字吗？

Frank：正是。而且可能比阅读印刷文件时更快觉得双眼疲劳。所以我们阅读屏幕文字的方式与阅读其他文字媒介的方式不一样，以避免眼睛痛与头痛。

Jim：但他们都不知道自己读得比较慢吗？

Joe：你发现自己读得慢吗？

Jim：嗯，没发现。这一点对我们的网站写作有什么帮助吗？

Frank：用户会扫读（scan）网站文字，从中寻找对他们而言有意义的关键字句及段落。所以，如果你的写作方式特别针对可扫读（scanable），用户会更快读完你的内容，也更能理解并记住你的讯息。

Joe：听起来像是文案写作（copywriting）的圣杯。Frank，你确定自己没有搞错吗？

Frank：确定。可扫读的文字为用户带来更好的网站体验——也就是说，用户将停留较久，而且会更常回来。这就是以用户为中心的设计的所有重点——给用户想要的东西并让他们回来得更多。

磨笔上阵

准备一个秒表或计时器，只用 20 秒阅读以下段落，然后回答文章下面的问题。别作弊：请在阅读文章后再看题目。



这台笨重的机器就是 ColecoVision。

Coleco Industries, which was originally named the Connecticut Leather Company, was founded in West Hartford, Connecticut in 1932 as a shoe leather company by Russian immigrant Maurice Greenberg. Moving into plastic molding in the 1950's, Coleco eventually sold off their leather business, and became a publicly traded company. By the beginning of the 1960s, the company was one of the largest manufacturers of above-ground swimming pools. In 1976, after an unsuccessful attempt to enter the dirt-bike and snowmobile market, they released Telstar, a clone of the home PONG unit being sold and marketed by Atari.

Despite the fact that Coleco was certainly not the only company releasing home PONG clones, they enjoyed moderate success and went on to produce nine more varieties of the Telstar unit. Unfortunately, in 1978, as the home videogame market moved to programmable, cartridge based game units, Coleco was forced to dump over a million obsolete Telstar machines at a nearly crippling cost of more than 20 million dollars.

Coleco president Arnold Greenberg ignored this near disaster and directed his Research and Design team to begin work on a new home videogame system, the ColecoVision, which he felt would set the standard in graphics quality and expandability.

1. Coleco 发行的家庭游戏机仿制品叫什么名字？ ....
2. Coleco 建立者的姓名？ ....
3. 20世纪70年代，谁是Coleco的总裁？ ....

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

以同样的方式，但改读下列段落。别作弊！先读文章，再看问题。

The Release of the ColecoVision

ColecoVision was released in the summer of 1982 at a retail cost of $199, featuring several noteworthy advancements:

- The ability to display 32 sprites on-screen at the same time
- A 16 color on-screen palette out of a total of 32
- Three channel sound

Donkey Kong: The Key to the ColecoVision's Success

The key to this new system's success was its included cartridge. In the case of the ColecoVision, Coleco successfully negotiated the right to release the smash arcade hit Donkey Kong.

Donkey Kong: Legal Problems with Universal

While amazingly popular, Coleco's release of Donkey Kong with the ColecoVision was not without its problems. Universal City Studios Inc., believing that Donkey Kong infringed upon their own King Kong, threatened both Nintendo and Coleco with legal action. With a large sum of money already invested in the license, Arnold Greenberg agreed to pay Universal 3% of the net sale price of the game.

Coleco Caves and Nintendo Fights Back

Unlike Coleco, Nintendo fought the lawsuit, offering numerous in-court demonstrations of gameplay vs. movie plot. Nintendo argued that in a previous case, Universal had argued that King Kong's characters and plot were in the public domain. Nintendo successfully argued its claim and was awarded $1.8 million in damages. This prompted Coleco to file as well, earning back a portion of the royalties they had previously paid to Universal.

1. ColecoVision 可以同时在屏幕上呈现几只小精灵？ ....

2. ColecoVision 包括了哪个游戏？ ....

3. 哪家公司因为版权问题而控告Nintendo与Coleco？ ....

磨笔上阵 解答

各位已分别花了20秒阅读了两段文章，然后回答我们列出的问题。你的成绩如何？

❶ Coleco 发行的家庭游戏机仿制品叫什么名字？

Telstar ← 这项信息埋在第一段里。你找到它了吗？

❷ Coleco 建立者的姓名？

Maurice Greenberg ← 你条信息的获取很简单。因为答案出现在第一段文字的较前部分。

❸ 20世纪70 年代，谁是Coleco的总裁？

Arnold Greenberg ← 在20秒内，你能看到这条信息吗？

---

❶ ColecoVision 可以同时在屏幕上呈现几只小精灵？

32 ← 它是列表的第一项，所以非常容易想起来。

❷ ColecoVision 包括了哪个游戏？

Donkey Kong ← 这条信息重复了好几次，也出现在第二和第三段的小标题里。

❸ 哪家公司因为版权问题而控告Nitendo与Coleco？

Universal ← 同样地，很容易想起来，因为它在标题里。你的眼睛会自动被黑体字吸引。

特别写成可供扫读的文字更容易快速阅读与理解。一篇文章在写作时顾及可扫读性，另一篇则没有。你觉得各是哪一篇呢？

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

打造更好的在线新闻

有一家地方独立报纸Hipster Intelligencer，他们非常赞赏 RPM 唱片网站的成功，所以决定雇你创建在线版的 Hipster Intelligencer。

虽然这家报纸一直都有写得好的文章，最近却遭遇了读者流失的问题。主编也想在网站中添加报纸文章以外的内容。他认为，加上流行文化的电脑与游戏热门新闻，应该会受读者的欢迎。这个项目中最大的挑战不是布局——而是为万维网（Web）写文章。新网站是拯救这家报纸的最后机会，他们真的很需要你的帮助……



Hipster Intelligencer
的主编。

Hipster Intelligencer Online：项目规格

在你动工前，这家报纸寄来了一些规格。这会有助于调整你所建立网站的外观与感觉。

1. 网站必须采用三栏布局，以便放置大量内容，并维持“像报纸”的外观与感觉。
2. 所有标记（包括 HTML 与 CSS）必须经过W3C验证工具的检验。
3. 主页必须有个放置照片的区域作为封面报道的视觉元素。
4. 标题——*The Hipster Intelligencer* 必须出现在网站顶端开始 1/3 的区域里。
5. 最终设计至少使用三色设计方案。

可以用黄金比例原则，设定栏宽。

《Head First HTML》的第6章详细讲述了这个主题。

这点不会太难……

我们在第 5 章做了不少色彩的讨论。这一项应该没问题。

问题在于文字

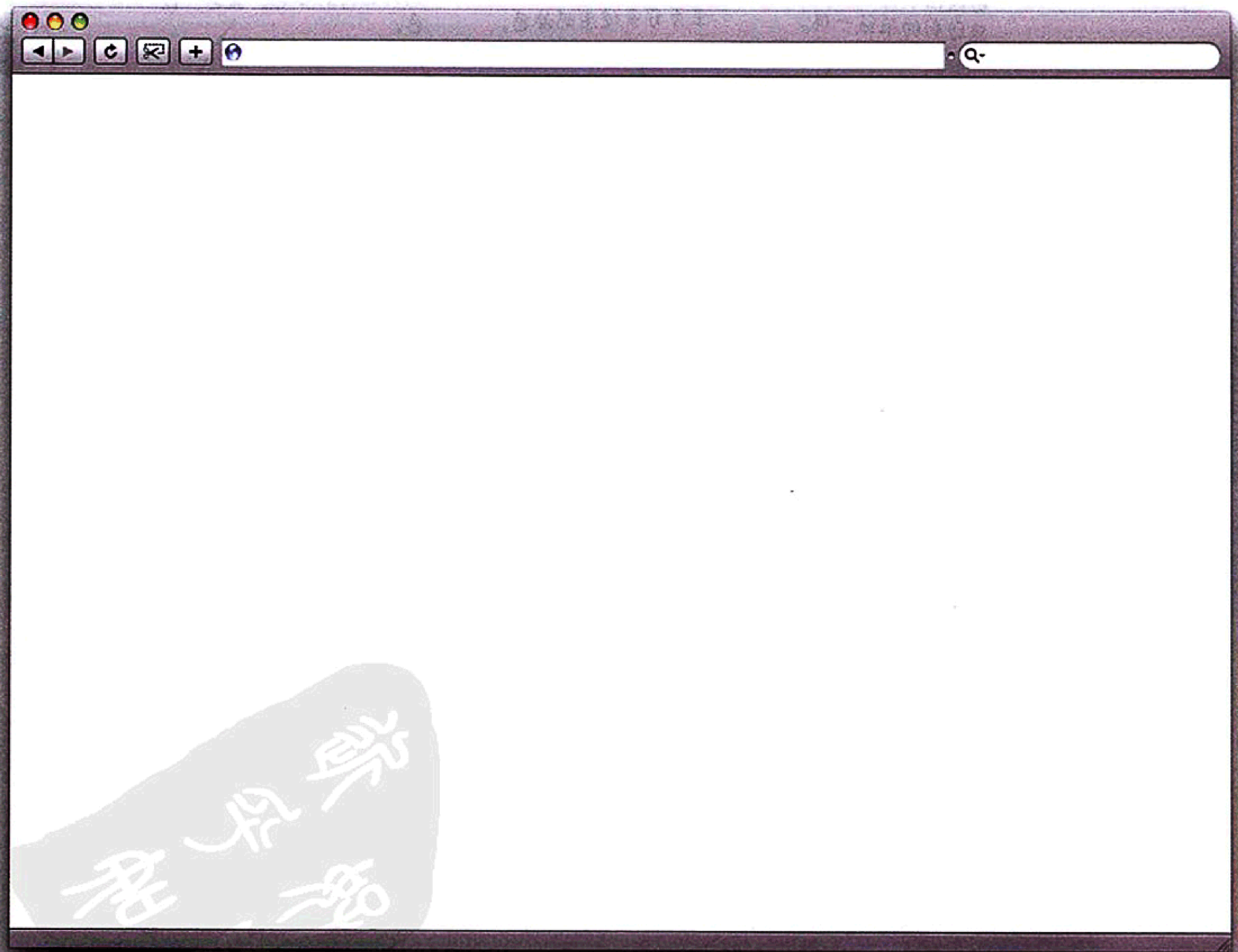
上述规格似乎都不会构成严重问题。不过，规格里少了一项重大议题：Hipster Intelligencer的内容多半是文字——很多很多文字。所以我们必须建立一个具有大量文字的网站，同时还要兼顾可用性（usable）与时尚感。

PDG



习题

根据 Hipster Intelligencer 主编提出的网站设计规格，使用这个便利的浏览器模板，想出一个美观大方的分镜表。



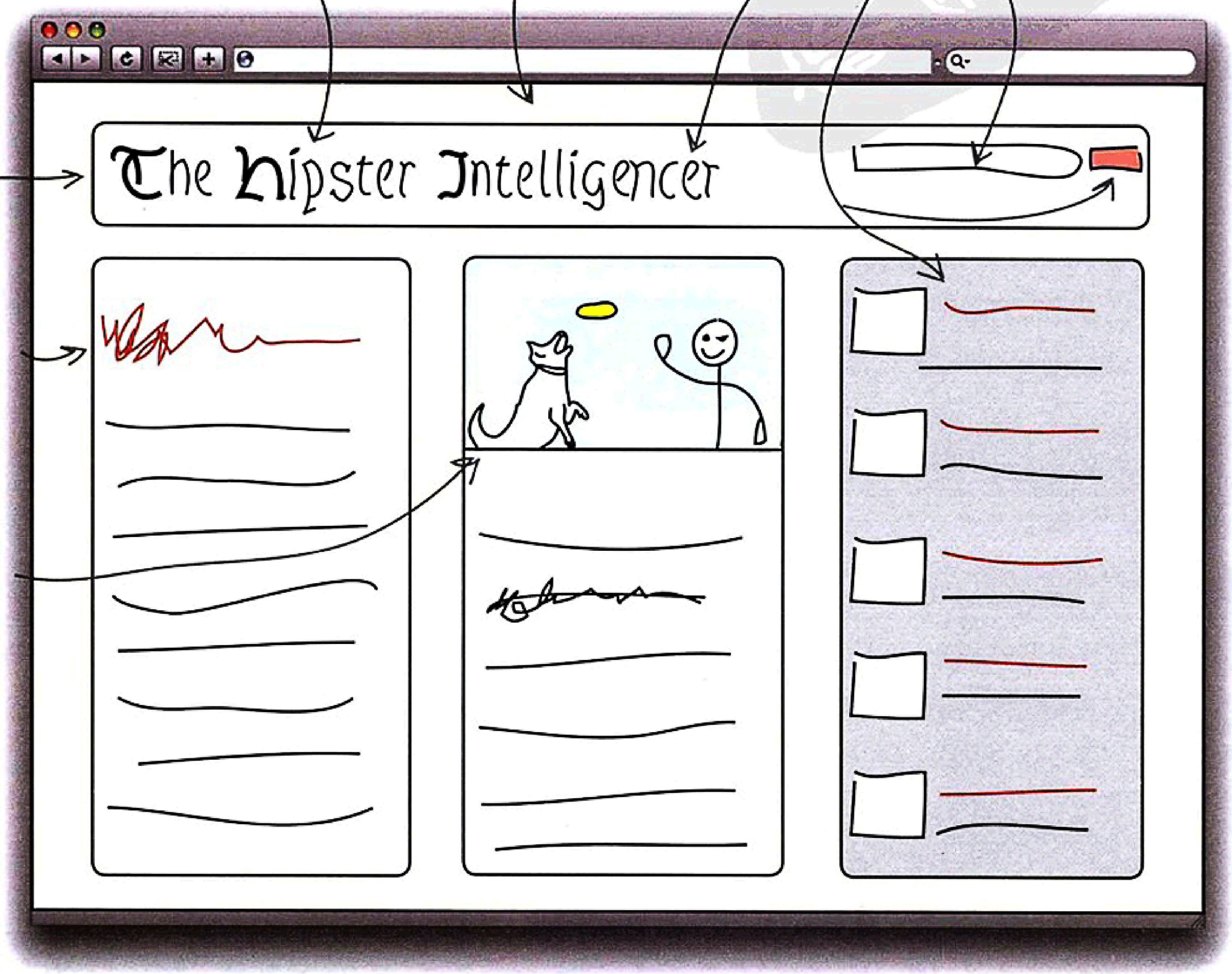
习题解答

各位已经根据网站规格画出一份光彩夺目的分镜表。与下面的分镜表进行比较，你的版本如何？你用了多少种色彩？

标题位于网页的左上角，跟印刷的报纸一样。

主页背景使用奶油色。

我们还用到白色、黑色、红色。



我们用了页头区，在最顶端放置报纸标题，主要内容分成三栏（两栏用于新闻内容，一栏用于列出更多新闻链接的侧栏），中间一栏还有一张照片，为网页上的主要文章增添视觉趣味。

维持你的分镜表。本章将陆续完成这个网站。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



代码上菜

以下是基础 HTML 与 CSS，提供给大家实现自己画的分镜表。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
      "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>The Hipster Intelligencer</title>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
    <link rel="stylesheet" href="hipster.css" type="text/css" media="screen" />
</head>
<body>
  <div id="wrap">
    <div id="header">
    </div>
    <div id="content">
      <div id="main">
      </div>
      <div id="center">
      </div>
      <div id="sidebar">
      </div>
    </div>
  </div>
</body>
</html>
```

别忘了链接到你的 CSS 文件！

这些 <div> 将存放我们的内容与图片。请在如右所示的 CSS 里安排它们的位置。

```
/* The Hipster CSS File */

body {
}
/*
Add global rules here (h1, h2, p, ul, etc...)
*/
#wrap {
}

#header {
}

#content {
}

#content #main {
}

#content #center {
}

#content #sidebar {
}
```

CSS 注释：浏览器无视这些内容，欢迎输入任何文字。

请记住井号表示HTML文件中的ID。

暂停！请创建上面两份文件后再往下研读。

现在需要一些内容，才能加入样式……



The Hipster Intelligencer

DAILY HIPSTER NEWS + EVENTS

Website copy

In 1973, Gary Gygax, a game designer from Lake Geneva, Wisconsin, and Don Kaye founded Tactical Studies Rules in order to publish the rules for Cavaliers and Roundheads, a miniature war game based in the English Civil War. While Cavaliers and Roundheads was the initial focus of Tactical Studies Rules, Gygax and Kaye also wished to publish the rules for Dungeons & Dragons, a fantasy miniature role playing game developed by Gygax whose rules were based on Chainmail, a medieval miniature game developed by Gygax and Jeff Perren in 1971. As Cavaliers and Roundheads began generating revenue for Tactical Studies Rules, the partnership was expanded to include Dave Arneson and Brian Blume. While Dave Arneson was brought into the partnership as a game designer, and left shortly thereafter, Brian Blume entered as a funder. Blume believed that Cavaliers and Roundheads was not generating enough revenue, and encouraged Gygax and Kaye to focus their efforts on releasing Dungeons & Dragons.

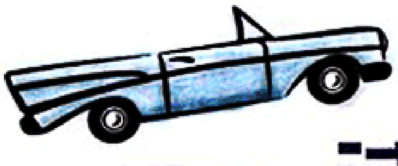
There is considerable debate as to the contributions that Dave Arneson made to the initial development of Dungeons & Dragons. While Arneson has labeled himself "The Father of Role-playing," and has said that he was responsible for writing

Fun 轻松

别担心！这篇文章已经放到网络上了

请到 `http://www.headfirstlabs.com/books/hfwd/ch07/copy.html`下载完整的文字，以便完成你的网站。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



试驾

用标记语言建立网站所用的框架后，请把主编提供给“main”分区的内容加入 HTML 页面中。请记住，你可以从 Head First 网站下载所需文件。

```
...
  <div id="content">
    <div id="main">


    </div>
    <div id="center">
...
```

把主编提供的文章放到 main <div> 中，别忘了为段落加上 <p> 标签。

在浏览器中打开新完成的 Hipster Intelligencer网页。它看起来怎么样呢？

没有蠢问题

问：人们的在线阅读速度真的慢那么多吗？

答：真的。许多科学研究得出相同结论，各位也在 20 秒阅读测试中亲身体会了。你不也发现了相同的结论吗？

问：好吧，我接受这件事。但那两段文章看起来似乎没什么不同。为什么第二种文章能让我记得较多内容呢？

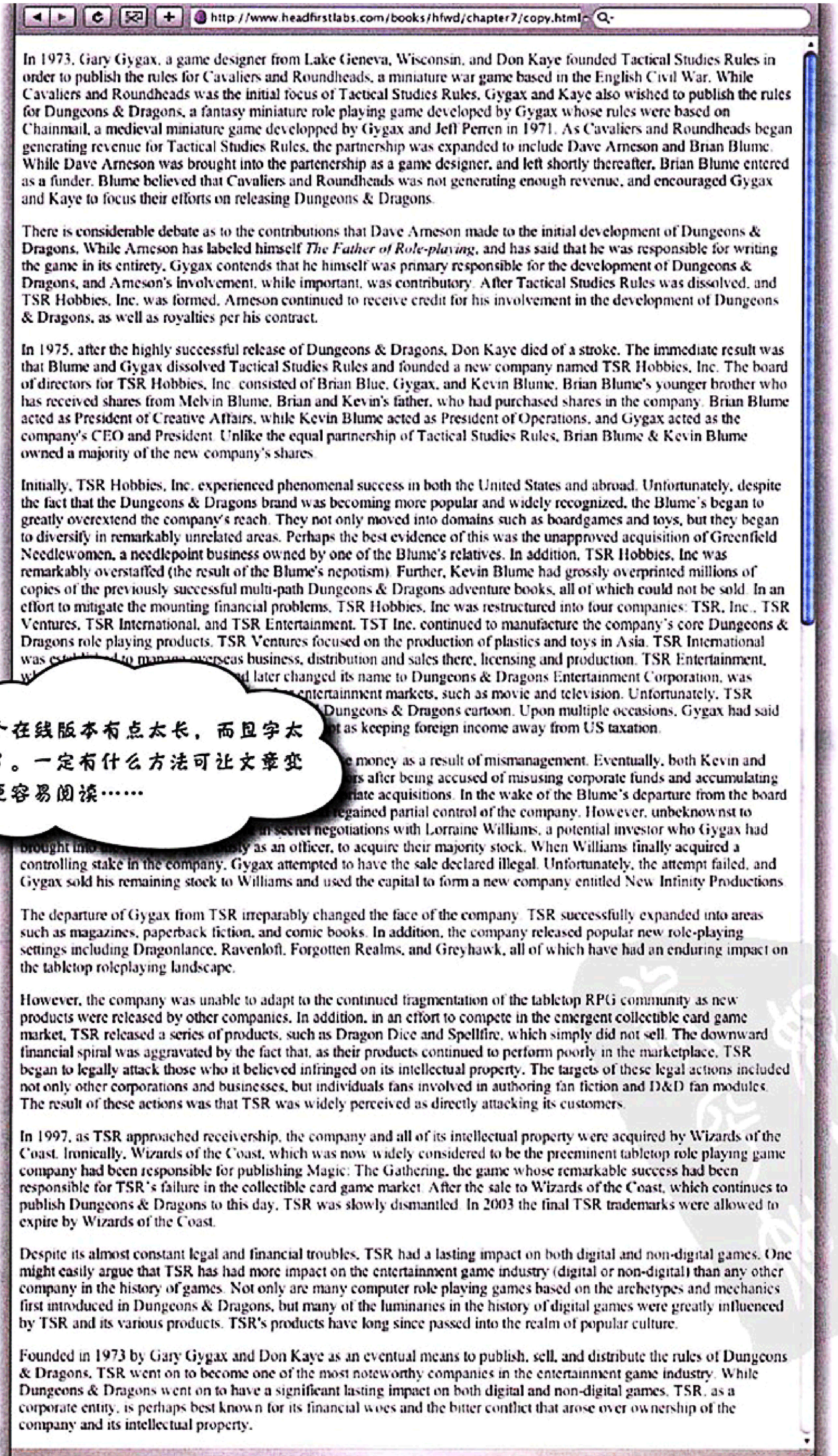
答：一切都要感谢“分段”(chucking)，也就是把内容拆解成较小、较容易阅读及理解的单位。听起来简单，却是让受众读到更多网站内容的必杀密技。我们将于接下来几页讨论实现方式。

问：你是说我也可以把这种做法用到我的博客上？它不仅适用于在线新闻和长文章？

答：正是如此！你可以应用到博客，或应用到其他任何要用电脑阅读的文件上。

天哪，你看看滚动条表示的网页长度。

呃……这样对于在线文章的易读性也太……



In 1973, Gary Gygax, a game designer from Lake Geneva, Wisconsin, and Don Kaye founded Tactical Studies Rules in order to publish the rules for Cavaliers and Roundheads, a miniature war game based in the English Civil War. While Cavaliers and Roundheads was the initial focus of Tactical Studies Rules, Gygax and Kaye also wished to publish the rules for Dungeons & Dragons, a fantasy miniature role playing game developped by Gygax whose rules were based on Chainmail, a medieval miniature game developped by Gygax and Jeff Perren in 1971. As Cavaliers and Roundheads began generating revenue for Tactical Studies Rules, the partnership was expanded to include Dave Arneson and Brian Blume. While Dave Arneson was brought into the partenership as a game designer, and left shortly thereafter, Brian Blume entered as a funder. Blume believed that Cavaliers and Roundheads was not generating enough revenue, and encouraged Gygax and Kaye to focus their efforts on releasing Dungeons & Dragons.

There is considerable debate as to the contributions that Dave Arneson made to the initial development of Dungeons & Dragons. While Arneson has labeled himself *The Father of Role-playing*, and has said that he was responsible for writing the game in its entirety, Gygax contends that he himself was primary responsible for the development of Dungeons & Dragons, and Arneson's involvement, while important, was contributory. After Tactical Studies Rules was dissolved, and TSR Hobbies, Inc. was formed, Arneson continued to receive credit for his involvement in the development of Dungeons & Dragons, as well as royalties per his contract.

In 1975, after the highly successful release of Dungeons & Dragons, Don Kaye died of a stroke. The immediate result was that Blume and Gygax dissolved Tactical Studies Rules and founded a new company named TSR Hobbies, Inc. The board of directors for TSR Hobbies, Inc. consisted of Brian Blue, Gygax, and Kevin Blume, Brian Blume's younger brother who has received shares from Melvin Blume, Brian and Kevin's father, who had purchased shares in the company. Brian Blume acted as President of Creative Affairs, while Kevin Blume acted as President of Operations, and Gygax acted as the company's CEO and President. Unlike the equal partnership of Tactical Studies Rules, Brian Blume & Kevin Blume owned a majority of the new company's shares.

Initially, TSR Hobbies, Inc. experienced phenomenal success in both the United States and abroad. Unfortunately, despite the fact that the Dungeons & Dragons brand was becoming more popular and widely recognized, the Blume's began to greatly overextend the company's reach. They not only moved into domains such as boardgames and toys, but they began to diversify in remarkably unrelated areas. Perhaps the best evidence of this was the unapproved acquisition of Greenfield Needlewomen, a needlepoint business owned by one of the Blume's relatives. In addition, TSR Hobbies, Inc was remarkably overstaffed (the result of the Blume's nepotism). Further, Kevin Blume had grossly overprinted millions of copies of the previously successful multi-path Dungeons & Dragons adventure books, all of which could not be sold. In an effort to mitigate the mounting financial problems, TSR Hobbies, Inc was restructured into four companies: TSR, Inc., TSR Ventures, TSR International, and TSR Entertainment. TST Inc. continued to manufacture the company's core Dungeons & Dragons role playing products. TSR Ventures focused on the production of plastics and toys in Asia. TSR International was ... overseas business, distribution and sales there, licensing and production. TSR Entertainment, ... later changed its name to Dungeons & Dragons Entertainment Corporation, was ... entertainment markets, such as movie and television. Unfortunately, TSR ... Dungeons & Dragons cartoon. Upon multiple occasions, Gygax had said ... as keeping foreign income away from US taxation.

... money as a result of mismanagement. Eventually, both Kevin and ... after being accused of misusing corporate funds and accumulating ... ate acquisitions. In the wake of the Blume's departure from the board ... regained partial control of the company. However, unbeknownst to ... negotiations with Lorraine Williams, a potential investor who Gygax had brought into ... as an officer, to acquire their majority stock. When Williams finally acquired a controlling stake in the company, Gygax attempted to have the sale declared illegal. Unfortunately, the attempt failed, and Gygax sold his remaining stock to Williams and used the capital to form a new company entitled New Infinity Productions.

The departure of Gygax from TSR irreparably changed the face of the company. TSR successfully expanded into areas such as magazines, paperback fiction, and comic books. In addition, the company released popular new role-playing settings including Dragonlance, Ravenloft, Forgotten Realms, and Greyhawk, all of which have had an enduring impact on the tabletop roleplaying landscape.

However, the company was unable to adapt to the continued fragmentation of the tabletop RPG community as new products were released by other companies. In addition, in an effort to compete in the emergent collectible card game market, TSR released a series of products, such as Dragon Dice and Spellfire, which simply did not sell. The downward financial spiral was aggravated by the fact that, as their products continued to perform poorly in the marketplace, TSR began to legally attack those who it believed infringed on its intellectual property. The targets of these legal actions included not only other corporations and businesses, but individuals fans involved in authoring fan fiction and D&D fan modules. The result of these actions was that TSR was widely perceived as directly attacking its customers.

In 1997, as TSR approached receivership, the company and all of its intellectual property were acquired by Wizards of the Coast. Ironically, Wizards of the Coast, which was now widely considered to be the preeminent tabletop role playing game company had been responsible for publishing Magic: The Gathering, the game whose remarkable success had been responsible for TSR's failure in the collectible card game market. After the sale to Wizards of the Coast, which continues to publish Dungeons & Dragons to this day, TSR was slowly dismantled. In 2003 the final TSR trademarks were allowed to expire by Wizards of the Coast.

Despite its almost constant legal and financial troubles, TSR had a lasting impact on both digital and non-digital games. One might easily argue that TSR has had more impact on the entertainment game industry (digital or non-digital) than any other company in the history of games. Not only are many computer role playing games based on the archetypes and mechanics first introduced in Dungeons & Dragons, but many of the luminaries in the history of digital games were greatly influenced by TSR and its various products. TSR's products have long since passed into the realm of popular culture.

Founded in 1973 by Gary Gygax and Don Kaye as an eventual means to publish, sell, and distribute the rules of Dungeons & Dragons, TSR went on to become one of the most noteworthy companies in the entertainment game industry. While Dungeons & Dragons went on to have a significant lasting impact on both digital and non-digital games, TSR, as a corporate entity, is perhaps best known for its financial woes and the bitter conflict that arose over ownership of the company and its intellectual property.

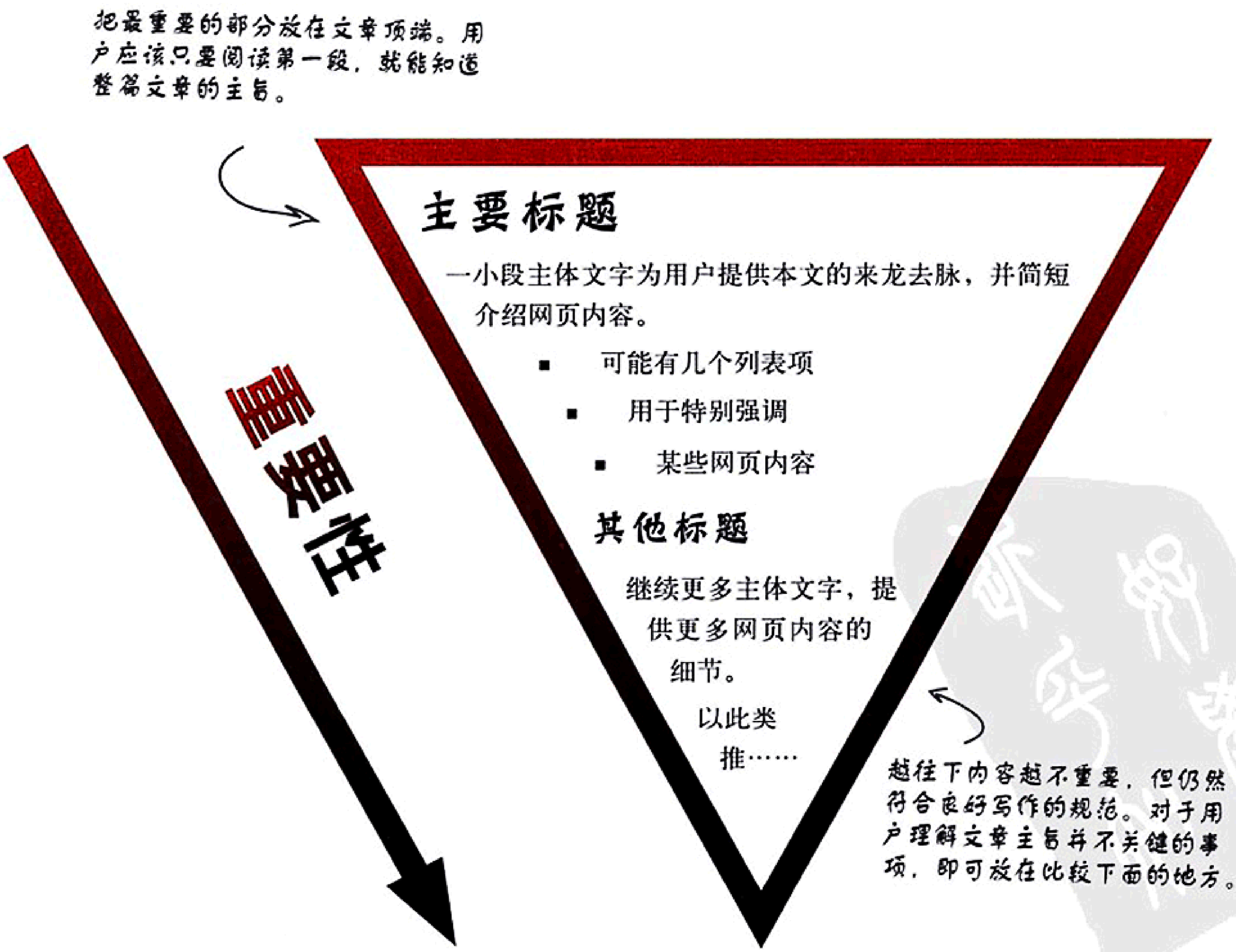


最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

改善内容的倒金字塔法

没有几个人愿意滚动浏览器的窗口来查看打开网页时看不到的信息。即使你的用户愿意拉动窗口滚动条，大多数人还是根据网页加载后最初呈现在浏览器窗口中的内容来决定是否继续读完网页。

为此，我们应该采用**倒金字塔法**（inverted pyramid）架构文章。先写出简短的结论，以便用户快速掌握网页的主旨，然后再加入细节信息。这样，用户可以随时停止阅读，但又确定已经读到了重要的信息片段。





下面有两篇文章。一篇使用了倒金字塔法写作，另一篇则没有。请阅读这两篇文章，并在觉得掌握文章主旨时停止。

1

Avalon Hill, now owned by Hasbro and operating as a division of Wizards of the Coast, was a tabletop game company specializing in war games and strategic board games. They were not only responsible for pioneering many of the key concepts of modern tabletop wargaming–such as the hex grid and zones of control–they were also responsible for publishing some of the most recognizable titles in the board game industry such as Civilization, Axis and Allies, Runequest, and Dune.

In 1958, Charles Roberts founded Avalon Hill in order to capitalize on the success of his game Tactics. Self-published in 1952, Tactics was particularly noteworthy because it was based on actual war tactics and scenarios. As such, Tactics is considered to be the first modern tabletop war game. Shortly after the company was founded, it released Tactics II, the sequel to Roberts' original game. Shortly after the release of Tactics II, Avalon Hill published Gettysburg, which is widely considered to be the first tabletop wargame based upon an actual historical battle.

Avalon Hill enjoyed moderate growth through the 1980s and early 1990s. However, during the mid 1990s, the board game industry as a whole began suffering a downturn in sales. Not only had overall sales of their board games decreased, but the company had also lost the rights to two of their most popular games, Civilization and 1830, in a legal battle with the computer game publisher Microprose. In the summer of 1998, Eric Dott, president of Monarch Avalon, Inc. (the parent company of Avalon Hill), sold the rights to all Avalon Hill titles, all back stock, and the name company itself to Hasbro, Inc. Hasbro continued to publish games under the Avalon Hill name. In late 1999, Avalon Hill was made a division of Wizards of the Coast, who had been purchased by Hasbro earlier that year. Wizards of the Coast continues to release games under the Avalon Hill name, including Axis & Allies, Betrayal at House on the Hill, RoboRally, and Risk 2210 A.D.

PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

2

Warhammer, which is currently in its 7th edition, is played using player-selected armies of 25 mm - 28 mm plastic or metal miniatures. The game rules (as well as storyworld material) are published and released in a series of books (some of which are core to gameplay, while some of which are supplementary). The game itself is generally played on a surface, the standard size of which is 4x6 feet. While the game can be played with just the miniatures, players will often use model scenery, such as trees, buildings, and topography, in order to add realism and depth to their game. Each unit (either a single miniature or a group of miniatures) has a point value based on their power or skills. Players build (or "draft") an army based on an overall point value set by the game type. For instance, a 700 point game means that each player can build an army totally 700 points or less. Movement across the playing surface, which is turn-based, is measured in inches and combat between units is accomplished through use of six-sided dice. Victory in Warhammer is most often determined by victory points, which earned by killing enemy units and meeting scenario based special objectives.

It's important to note that Warhammer is not a collectible game. As a result, miniatures are not sold using a closed-box, random model. Players simply pick and choose the miniatures they want to have in their armies, and buy them individually or in large sets. It is also important to note that Warhammer miniatures do not come pre-painted. It is the responsibility of the player to paint their own miniatures. As such Warhammer is somewhat of a niche product as it requires specialized skills to fully experience the game. In addition, unlike other pre-painted tabletop miniature games, such as WizKids' HeroClix, Wizards of the Coast's Star Wars Miniatures, or Fantasy Flights Games' Mutant Chronicles CMG, the Warhammer community has a unique system (which is both formal and informal) that recognizes particularly talented miniature painters. Generally speaking, Warhammer is most commonly played in game stores, hobby stores, and comic stores. In addition, Games Workshop organizes a Grant Tournament season each year in which players compete against one another for community-wide recognition and prizes.



哪一篇更容易阅读？

你能识别出使用了倒金字塔法的文章吗？

你认为倒金字塔法为何能使文章更容易阅读？

习题解答

各位已经阅读了两篇文章，并在觉得掌握文章主旨时停下。哪一篇让你很快停止阅读？让我们看看这两篇文章的第一段开始处：

文章❶ 采用了倒金字塔法写作。



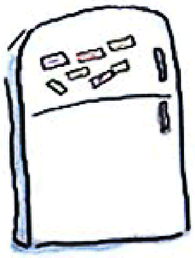
❶ Avalon Hill, now owned by Hasbro and operating as a division of Wizards of the Coast, was a tabletop game company specializing in war games and strategic board games. They were not only responsible for pioneering many of the key concepts of modern tabletop wargaming–such as the hex grid and zones of control–they were also responsible for publishing some of the most recognizable titles in the board game industry such as Civilization, Axis and Allies, Runequest, and Dune.

从最前面两句，我们就已知道许多关于这篇文章的信息。

❷ Warhammer, which is currently in its 7th edition, is played using player-selected armies of 25 mm - 28 mm plastic or metal miniatures. The game rules (as well as storyworld material) are published and released in a series of books (some of which are core to gameplay, while some of which are supplementary).

一些关于模型尺寸的无聊数据，实在不是很好的开始素材。这篇没有采用倒金字塔法！

最新编程资源分享下载站 http://www.pi



文案冰箱磁铁

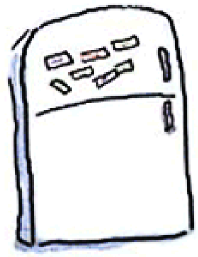
使用倒金字塔法重新组织主编提供的文案（copy）片段。
记得把最重要的信息放在最顶端。

Despite the restructuring, TSR, Inc. continued to lose money as a result of mismanagement. Eventually, both Kevin and Brian Blume were removed from the board of directors after being accused of misusing corporate funds and accumulating large debt in the pursuit of unapproved and inappropriate acquisitions. In the wake of the Blumes' departure from the board of directors, Gygax assumed the role of CEO and regained partial control of the company. However, unbeknownst to Gygax, Kevin and Brian Blume were in secret negotiations with Lorraine Williams, a potential investor who Gygax had brought into the company previously as an officer, to acquire their majority stock...

Initially, TSR Hobbies, Inc. experienced phenomenal success in both the United States and abroad. Unfortunately, despite the fact that the Dungeons & Dragons brand was becoming more popular and widely recognized, the Blumes began to greatly overextend the company's reach. They not only moved into domains such as board games and toys, but they began to diversify in remarkably unrelated areas. Perhaps the best evidence of this was the unapproved acquisition of Greenfield Needlewomen, a needlepoint business owned by one of the Blume's relativ

the company was unable to adapt to the continued fragmentation of the tabletop RPG community as new products were released by other companies. In addition, in an effort to compete in the emergent collectible card game market, TSR released a series of products, such as Dragon Dice and Spellfire, which simply did not sell...

In 1973, Gary Gygax, a game designer from Lake Geneva, Wisconsin, and Don Kaye founded Tactical Studies Rules in order to publish the rules for Cavaliers and Roundheads, a miniature war game based in the English Civil War. While Cavaliers and Roundheads was the initial focus of Tactical Studies Rules, Gygax and Kaye also wished to publish the rules for...



文案冰箱磁铁解答

各位已经使用倒金字塔法重新组织了主编提供的文案。
你觉得用户对下列文章会有什么反应？

In 1973, Gary Gygax, a game designer from Lake Geneva, Wisconsin, and Don Kaye founded Tactical Studies Rules in order to publish the rules for Cavaliers and Roundheads, a miniature war game based in the English Civil War. While Cavaliers and Roundheads was the initial focus of Tactical Studies Rules, Gygax and Kaye also wished to publish the rules for...

Initially, TSR Hobbies, Inc. experienced phenomenal success in both the United States and abroad. Unfortunately, despite the fact that the Dungeons & Dragons brand was becoming more popular and widely recognized, the Blumes began to greatly overextend the company's reach. They not only moved into domains such as board games and toys, but they began to diversify in remarkably unrelated areas. Perhaps the best evidence of this was the unapproved acquisition of Greenfield Needlewomen, a needlepoint business owned by one of the Blume's relatives...

Despite the restructuring, TSR, Inc. continued to lose money as a result of mismanagement. Eventually, both Kevin and Brian Blume were removed from the board of directors after being accused of misusing corporate funds and accumulating large debt in the pursuit of unapproved and inappropriate acquisitions. In the wake of the Blumes' departure from the board of directors, Gygax assumed the role of CEO and regained partial control of the company. However, unbeknownst to Gygax, Kevin and Brian Blume were in secret negotiations with Lorraine Williams, a potential investor who Gygax had brought into the company previously as an officer, to acquire their majority stock...

the company was unable to adapt to the continued fragmentation of the tabletop RPG community as new products were released by other companies. In addition, in an effort to compete in the emergent collectible card game market, TSR released a series of products, such as Dragon Dice and Spellfire, which simply did not sell...



可扫读的网站文案

☑ 以倒金字塔法安排内容顺序

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

压缩文案

使文章在网络上更具亲和力的最简单方式之一就是**移除不需要的内容**。如果你的文字清晰简洁，能让用户用于阅读的时间减少，他们也会更高兴。

用户不会知道原因，但你刚刚帮他们省下眼睛痛的麻烦。

什么是写得较少又能保持文章重要内容的最佳方式呢？此时要靠仔细的编辑工作。使用简短的词及短语快速指出重点，并以两句或三句组成一个段落。

减少副词的使用（副词是其他词的变体，通常以“-ly”结尾，中文的副词通常以“-地”结尾，例如“a ~~really~~ big moose，一头真正地大麋鹿”），并以主动动词替换被动动词（例如“~~the brain was hydrated by eight glasses of water a day~~”，改成“hydrate your brain with eight glasses of water daily”）。各位将发现，一篇有意义的改写后的文案可以比原文少用很多词。

完成这项工作后，**再读（re-reading）一次你的改写版**。如果你自己都搞不懂文章在说什么，怎么可以期盼用户能理解呢？



红笔上阵

请把主编交给你的文章（如下所示）缩编成较短的版本。

全文请至 http://www.headfirstlabs.com/books/hfwd/ch07/copy_edited.html 下载。

The Hipster Intelligencer

DAILY HIPSTER NEWS + EVENTS

Website copy

In 1973, Gary Gygax, a game designer from Lake Geneva, Wisconsin, and Don Kaye founded Tactical Studies Rules in order to publish the rules for Cavaliers and Roundheads, a miniature war game based in the English Civil War. While Cavaliers and Roundheads was the initial focus of Tactical Studies Rules, Gygax and Kaye also wished to publish the rules for Dungeons & Dragons, a fantasy miniature role playing game developed by Gygax whose rules were based on Chainmail, a medieval miniature game developped by Gygax and Jeff Perren in 1971. As Cavaliers and Roundheads began generating revenue for Tactical Studies Rules, the partnership was expanded to include Dave Arneson and Brian Blume. While Dave Arneson was brought into the partenership as a game designer, and left shortly thereafter, Brian Blume entered as a funder. Blume believed that Cavaliers and Roundheads was not generating enough revenue, and encouraged Gygax and Kaye to focus their efforts on releasing Dungeons & Dragons.

There is considerable debate as to the contributions that Dave Arneson made to the initial development of Dungeons & Dragons. While Arneson has labeled himself “The Father of Role-playing,” and has said that he was responsible for writing the



红笔上阵 解答 ~~解答~~

各位已经把主编提供的文章编辑成较短版本。还需要做些什么呢？

放心，“编辑后”版本看来较长的原因是我们给要删除的内容加上了删除线，尚未移除。

编辑前

In 1973, Gary Gygax, a game designer from Lake Geneva, Wisconsin, and Don Kaye founded Tactical Studies Rules in order to publish the rules for Cavaliers and Roundheads, a miniature war game based in the English Civil War. While Cavaliers and Roundheads was the initial focus of Tactical Studies Rules, Gygax and Kaye also wished to publish the rules for Dungeons & Dragons, a fantasy miniature role playing game developed by Gygax whose rules were based on Chainmail, a medieval miniature game developped by Gygax and Jeff Perren in 1971. As Cavaliers and Roundheads began generating revenue for Tactical Studies Rules, the partnership was expanded to include Dave Arneson and Brian Blume. While Dave Arneson was brought into the partnership as a game designer, and left shortly thereafter, Brian Blume entered as a funder. Blume believed that Cavaliers and Roundheads was not generating enough revenue, and encouraged Gygax and Kaye to focus their efforts on releasing Dungeons & Dragons.

There is considerable debate as to the contributions that Dave Arneson made to the initial development of Dungeons & Dragons. While Arneson has labeled himself *The Father of Role-playing*, and has said that he was responsible for writing the game in its entirety, Gygax contends that he himself was primary responsible for the development of Dungeons & Dragons, and Arneson's involvement, while important, was contributory. After Tactical Studies Rules was dissolved, and TSR Hobbies, Inc. was formed, Arneson continued to receive credit for his involvement in the development of Dungeons & Dragons, as well as royalties per his contract.

In 1975, after the highly successful release of Dungeons & Dragons, Don Kaye died of a stroke. The immediate result was that Blume and Gygax dissolved Tactical Studies Rules and founded a new company named TSR Hobbies, Inc. The board of directors for TSR Hobbies, Inc. consisted of Brian Blue, Gygax, and Kevin Blume, Brian Blume's younger brother who has received shares from Melvin Blume, Brian and Kevin's father, who had purchased shares in the company. Brian Blume acted as President of Creative Affairs, while Kevin Blume acted as President of Operations, and Gygax acted as the company's CEO and President. Unlike the equal partnership of Tactical Studies Rules, Brian Blume & Kevin Blume owned a majority of the new company's shares.

Initially, TSR Hobbies, Inc. experienced phenomenal success in both the United States and abroad. Unfortunately, despite the fact that the Dungeons & Dragons brand was becoming more popular and widely recognized, the Blume's began to greatly overextend the company's reach. They not only moved into domains such as boardgames and toys, but they began to diversify in remarkably unrelated areas. Perhaps the best evidence of this was the unapproved acquisition of Greenfield Needlewomen, a needlepoint business owned by one of the Blume's relatives. In addition, TSR Hobbies, Inc was remarkably overstaffed (the result of the Blume's nepotism). Further, Kevin Blume had grossly overprinted millions of copies of the previously successful multi-path Dungeons & Dragons adventure books, all of which could not be sold. In an effort to mitigate the mounting financial problems, TSR Hobbies, Inc was restructured into four companies: TSR, Inc., TSR Ventures, TSR International, and TSR Entertainment. TST Inc. continued to manufacture the company's core Dungeons & Dragons role playing products. TSR Ventures focused on the production of plastics and toys in Asia. TSR International was established to manage overseas business, distribution and sales there, licensing and production. TSR Entertainment, which was headed up by Gygax and later changed its name to Dungeons & Dragons Entertainment Corporation, was responsible for leveraging TSR's IP in other entertainment markets, such as movie and television. Unfortunately, TSR Entertainment's only success was the short lived Dungeons & Dragons cartoon. Upon multiple occasions, Gygax had said that the separate corporations were Blume's attempt as keeping foreign income away from US taxation.

Despite the restructuring, TSR, Inc. continued to lose money as a result of mismanagement. Eventually, both Kevin and Brian Blume were removed from the board of directors after being accused of misusing corporate funds and accumulating large debt in the pursuit of unapproved and inappropriate acquisitions. In the wake of the Blume's departure from the board of directors, Gygax assumed the role of CEO and regained partial control of the company. However, unbeknownst to Gygax, Kevin and Brian Blume were in secret negotiations with Lorraine Williams, a potential investor who Gygax had brought into the company previously as an officer, to acquire their majority stock. When Williams finally acquired a controlling stake in the company, Gygax attempted to have the sale declared illegal. Unfortunately, the attempt failed, and Gygax sold his remaining stock to Williams and used the capital to form a new company entitled New Infinity Productions.

The departure of Gygax from TSR irreparably changed the face of the company. TSR successfully expanded into areas such as magazines, paperback fiction, and comic books. In addition, the company released popular new role-playing settings including Dragonlance, Ravenloft, Forgotten Realms, and Greyhawk, all of which have had an enduring impact on the tabletop roleplaying landscape.

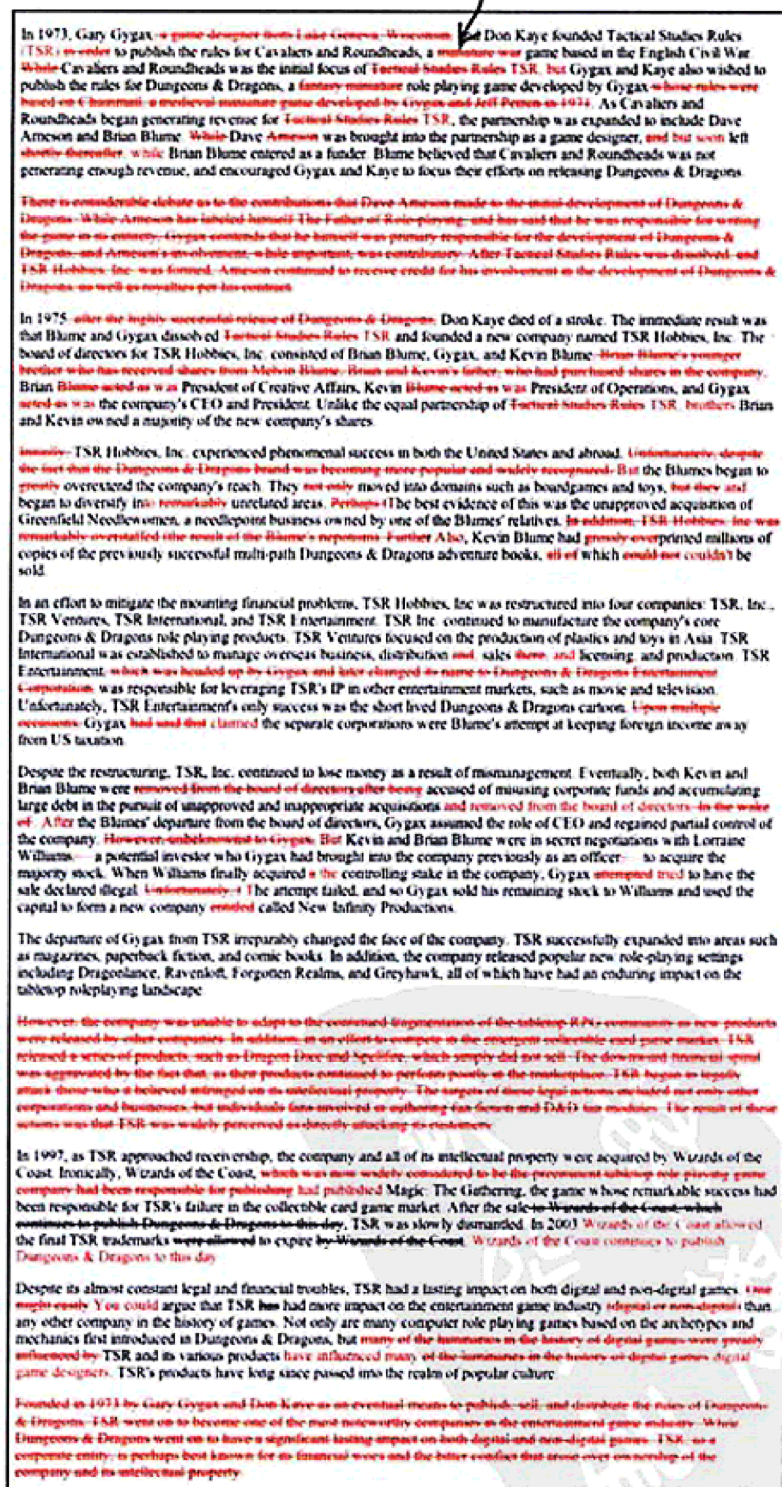
However, the company was unable to adapt to the continued fragmentation of the tabletop RPG community as new products were released by other companies. In addition, in an effort to compete in the emergent collectible card game market, TSR released a series of products, such as Dragon Dice and Spellfire, which simply did not sell. The downward financial spiral was aggravated by the fact that, as their products continued to perform poorly in the marketplace, TSR began to legally attack those who it believed infringed on its intellectual property. The targets of these legal actions included not only other corporations and businesses, but individuals fans involved in authoring fan fiction and D&D fan modules. The result of these actions was that TSR was widely perceived as directly attacking its customers.

In 1997, as TSR approached receivership, the company and all of its intellectual property were acquired by Wizards of the Coast. Ironically, Wizards of the Coast, which was now widely considered to be the preeminent tabletop role playing game company had been responsible for publishing Magic: The Gathering, the game whose remarkable success had been responsible for TSR's failure in the collectible card game market. After the sale to Wizards of the Coast, which continues to publish Dungeons & Dragons to this day, TSR was slowly dismantled. In 2003 the final TSR trademarks were allowed to expire by Wizards of the Coast.

Despite its almost constant legal and financial troubles, TSR had a lasting impact on both digital and non-digital games. One might easily argue that TSR has had more impact on the entertainment game industry (digital or non-digital) than any other company in the history of games. Not only are many computer role playing games based on the archetypes and mechanics first introduced in Dungeons & Dragons, but many of the luminaries in the history of digital games were greatly influenced by TSR and its various products. TSR's products have long since passed into the realm of popular culture.

Founded in 1973 by Gary Gygax and Don Kaye as an eventual means to publish, sell, and distribute the rules of Dungeons & Dragons, TSR went on to become one of the most noteworthy companies in the entertainment game industry. While Dungeons & Dragons went on to have a significant lasting impact on both digital and non-digital games, TSR, as a corporate entity, is perhaps best known for its financial woes and the bitter conflict that arose over ownership of the company and its intellectual property.

编辑后



可扫读的网站文案

☑ 以倒金字塔法安排内容顺序

☑ 经过缩短长度的编辑过程

加上标记的完整版本，可至http://www.headfirstlabs.com/books/hfwd/ch07/copy_edited_markedup.html取得。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

没有蠢问题

问：如果人们不喜欢在网络上阅读，为什么还要仔细编辑这些文章？大家不会直接打印出来慢慢看吗？

答：没错，有些用户会打印网页作为日后的参考资料，但请想想我们使用网站的方式。你最近一次打印网页是多久前的事？大多数网络冲浪者的重点是求取速成答案，所以提供阅读速度快的文章才有回报。

问：等一下。这样不是反而减少了用户呆在我的网站的时间吗？

答：说实话，不会减少。没错，偶尔上网寻找特定信息的浏览者的确会认真阅读网页，然后就此再见，不再回来，但优秀的内容可吸引主要用户。一旦用户被吸引，你就可以端上更多内容，附带仔细安排的相关文章链接。

问：关于倒金字塔法……我该如何从内容中挑选出最重要的部分在一般性介绍后呈现呢？

答：这个问题没有绝对不变的铁则。如果由你编写内容，你应该清楚知道想让读者记得的要点。如果是其他人交给你的内容，请仔细阅读全文，看看能否找出文章主旨。

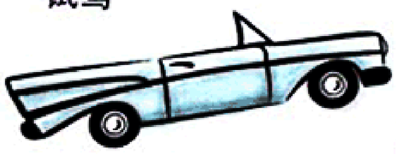
问：如果我的内容依重要性排序，该如何判断停止的时机呢？

答：这个嘛，如果有一段内容已经距离重点非常远，远到你不确定是否该包括它，这大概就是舍弃这段内容的提示信号了。当然，如果你还是无法确定，请先把自己当成用户。想象你在阅读这段文章，最后一段的详细信息是否有助于理解文章的主旨呢？如果已经没有什么帮助，下一步就很明显了……删了它！

问：编辑文章时，我该移除多少内容？你们做了一些我根本没想到的改变……

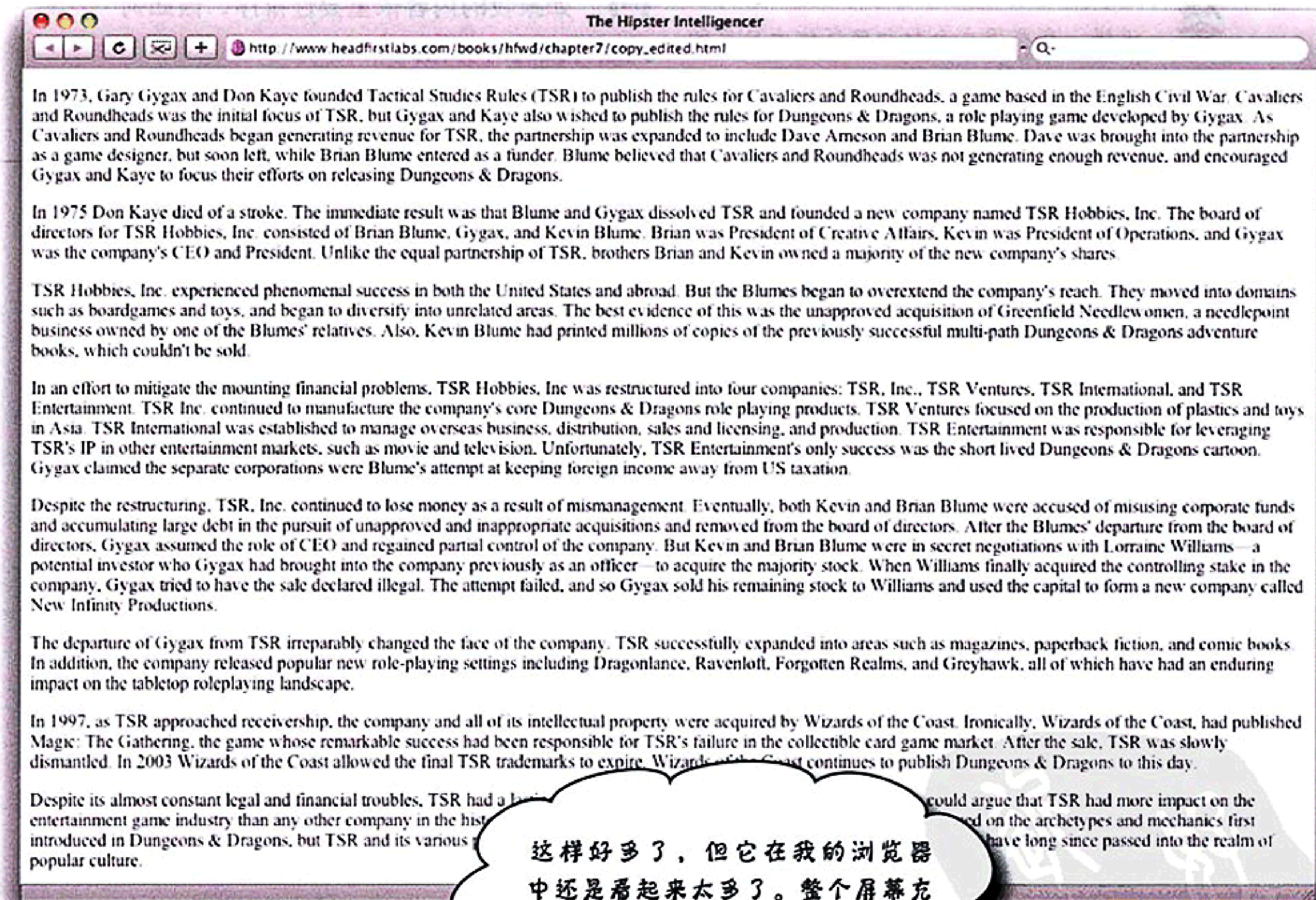
答：这个问题没有完美解答，但如果遵守以两三句构成一段并删除赘字的原则，各位将发现文章显著地变短。大概减少为原文的80%。熟能生巧，但多看看性质相似的网站并比较它们的写作风格，你会从中学到不少。如果你记得这些原则，极可能已经看出其他网站的内容该如何修改了。

倒金字塔法与文章编辑都是很实用的工具，但重读也一样重要。结束编辑后，再读一遍改写后的文章，检查是否能再拿掉一些内容。



试驾

更新你的 XHTML，让它只包含经过各位巧手编辑后的内容。让我们再放到浏览器中测试一下……我们距离目标近些了吗？



In 1973, Gary Gygax and Don Kaye founded Tactical Studies Rules (TSR) to publish the rules for Cavaliers and Roundheads, a game based in the English Civil War. Cavaliers and Roundheads was the initial focus of TSR, but Gygax and Kaye also wished to publish the rules for Dungeons & Dragons, a role playing game developed by Gygax. As Cavaliers and Roundheads began generating revenue for TSR, the partnership was expanded to include Dave Arneson and Brian Blume. Dave was brought into the partnership as a game designer, but soon left, while Brian Blume entered as a funder. Blume believed that Cavaliers and Roundheads was not generating enough revenue, and encouraged Gygax and Kaye to focus their efforts on releasing Dungeons & Dragons.

In 1975 Don Kaye died of a stroke. The immediate result was that Blume and Gygax dissolved TSR and founded a new company named TSR Hobbies, Inc. The board of directors for TSR Hobbies, Inc. consisted of Brian Blume, Gygax, and Kevin Blume. Brian was President of Creative Affairs, Kevin was President of Operations, and Gygax was the company's CEO and President. Unlike the equal partnership of TSR, brothers Brian and Kevin owned a majority of the new company's shares.

TSR Hobbies, Inc. experienced phenomenal success in both the United States and abroad. But the Blumes began to overextend the company's reach. They moved into domains such as boardgames and toys, and began to diversify into unrelated areas. The best evidence of this was the unapproved acquisition of Greenfield Needlewomen, a needlepoint business owned by one of the Blumes' relatives. Also, Kevin Blume had printed millions of copies of the previously successful multi-path Dungeons & Dragons adventure books, which couldn't be sold.

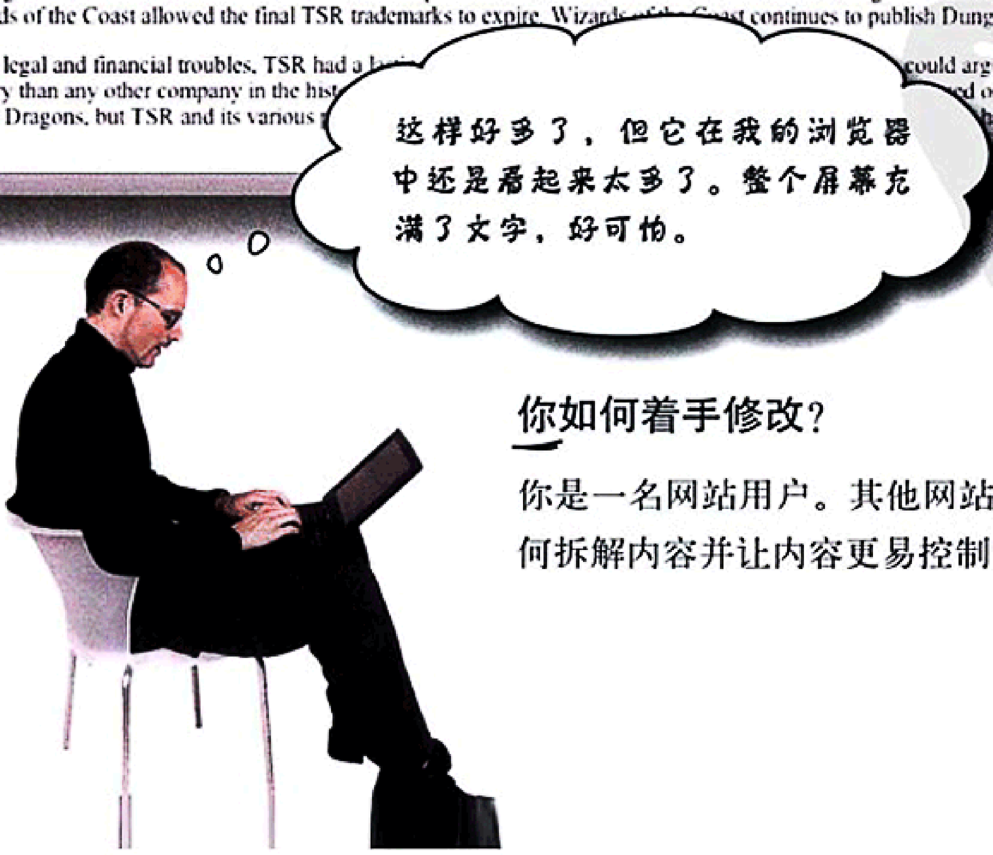
In an effort to mitigate the mounting financial problems, TSR Hobbies, Inc was restructured into four companies: TSR, Inc., TSR Ventures, TSR International, and TSR Entertainment. TSR Inc. continued to manufacture the company's core Dungeons & Dragons role playing products. TSR Ventures focused on the production of plastics and toys in Asia. TSR International was established to manage overseas business, distribution, sales and licensing, and production. TSR Entertainment was responsible for leveraging TSR's IP in other entertainment markets, such as movie and television. Unfortunately, TSR Entertainment's only success was the short lived Dungeons & Dragons cartoon. Gygax claimed the separate corporations were Blume's attempt at keeping foreign income away from US taxation.

Despite the restructuring, TSR, Inc. continued to lose money as a result of mismanagement. Eventually, both Kevin and Brian Blume were accused of misusing corporate funds and accumulating large debt in the pursuit of unapproved and inappropriate acquisitions and removed from the board of directors. After the Blumes' departure from the board of directors, Gygax assumed the role of CEO and regained partial control of the company. But Kevin and Brian Blume were in secret negotiations with Lorraine Williams—a potential investor who Gygax had brought into the company previously as an officer—to acquire the majority stock. When Williams finally acquired the controlling stake in the company, Gygax tried to have the sale declared illegal. The attempt failed, and so Gygax sold his remaining stock to Williams and used the capital to form a new company called New Infinity Productions.

The departure of Gygax from TSR irreparably changed the face of the company. TSR successfully expanded into areas such as magazines, paperback fiction, and comic books. In addition, the company released popular new role-playing settings including Dragonlance, Ravenloft, Forgotten Realms, and Greyhawk, all of which have had an enduring impact on the tabletop roleplaying landscape.

In 1997, as TSR approached receivership, the company and all of its intellectual property were acquired by Wizards of the Coast. Ironically, Wizards of the Coast, had published Magic: The Gathering, the game whose remarkable success had been responsible for TSR's failure in the collectible card game market. After the sale, TSR was slowly dismantled. In 2003 Wizards of the Coast allowed the final TSR trademarks to expire. Wizards of the Coast continues to publish Dungeons & Dragons to this day.

Despite its almost constant legal and financial troubles, TSR had a ... could argue that TSR had more impact on the entertainment game industry than any other company in the hist... ...ed on the archetypes and mechanics first introduced in Dungeons & Dragons, but TSR and its various ... have long since passed into the realm of popular culture.



你如何着手修改？

你是一名网站用户。其他网站如何拆解内容并让内容更易控制？

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



Jim： 为什么？为什么这招会有用？难道列表不过只是一堆长度不同的文字片段，可供用户的眼睛扫读而已？

Frank： 列表将大块文章拆解成为用户更容易阅读的小块信息。对用户的眼睛而言，列表也提供了扫读时可以锁定的目标。我示范一下列表的工作方式。这里先写下一段文字，然后再示范如何拆解成列表。

> 列表对于拆解文字以及让网页内容更具可扫读性有着良好的成效。列表可以拆解似乎藏有许多列表项的段落，甚至可以把长段落分解成较小的块，实际建立一份内容分段列表。列表可用在主要内容主体、侧栏、导航、表单，几乎可用于网页的任何地方。

Jim： 这还不错，真的。就像一篇关于列表的文章首段，使用倒金字塔法，把最重要的信息放在最前面。

Frank： 嘿嘿嘿！你知道的，我认真地学的！无论如何，就像你讲的，这篇文章不算差。但扫读它的速度还能更快，如果用……

Jim： ……如果用列表吗？

Frank： 对啦！就像这样：

> 列表的使用时机：
>
> - 需要使文章具可扫读性时
> - 段落或句子具有“可列”项时
> - 大型文字块可被分成一或两句组成的小块时

Jim： 真简洁。这份列表把你的文章概要成三个句子。但文章的其他部分怎么办？

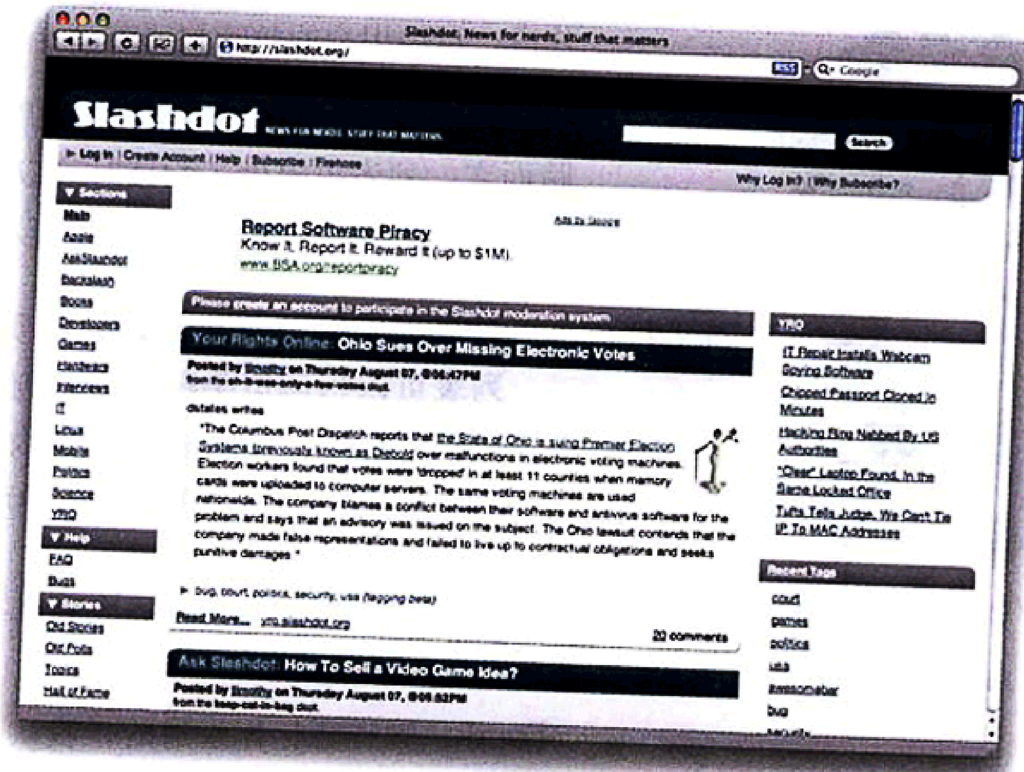
Frank： [继续写]

> 列表可在网站中用于各种用途。试着在下列情况使用列表：
>
> - 你的主要内容
> - 侧栏
> - 导航与标题

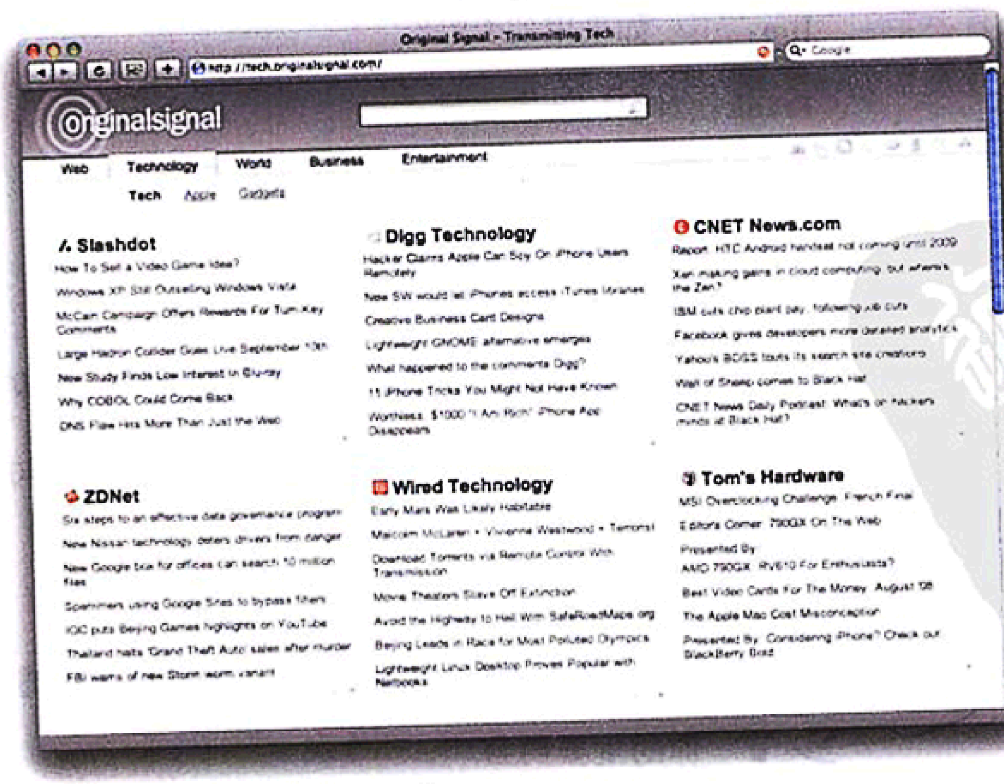
文章分解成列表，可让读者快速浏览文章并摘取信息。

长篇习题

请访问下列网站并于这些屏幕截图旁写下笔记。哪些网站使用了倒金字塔法？你觉得为何有些网站不采用倒金字塔法？是否有任何网站采用了列表与项目符号？为什么（或为何不采用）？

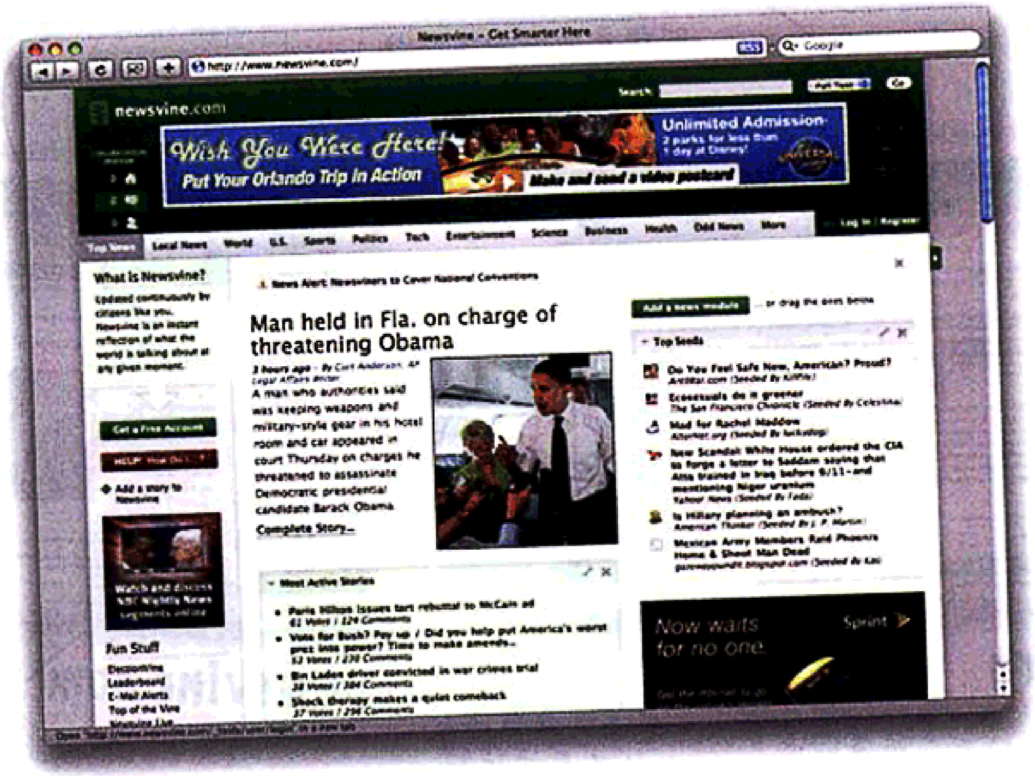


slashdot.org

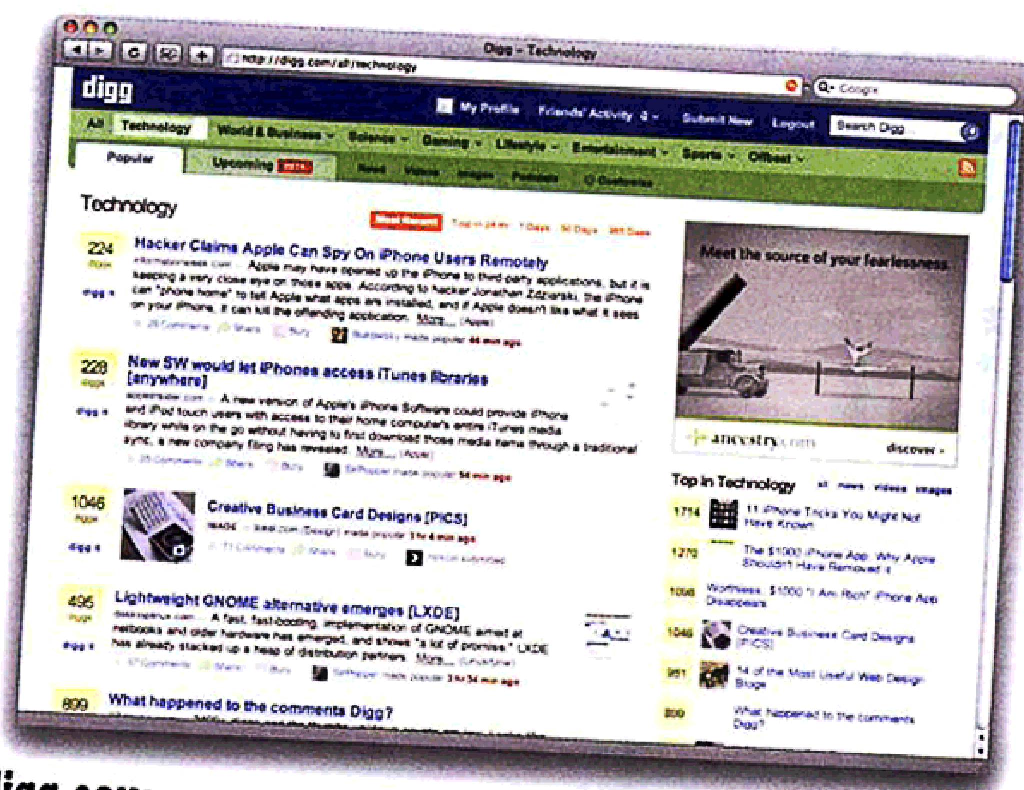


tech.originalsignal.com

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



newsvine.com



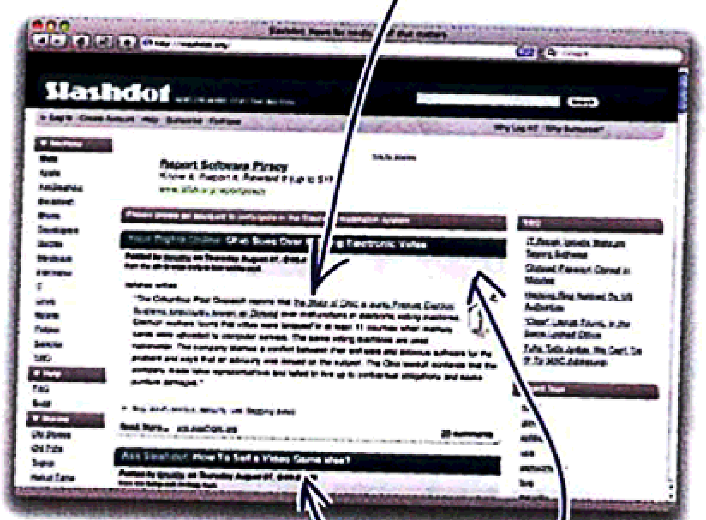
digg.com



长篇习题解答

哪些网站使用了倒金字塔法？你觉得为何有些网站不采用倒金字塔法？是否有任何网站采用了列表与项目符号？为什么（或为何不采用）？

Slashdot 与 Newsvine 呈现内容给用户时都采用倒金字塔法。



slashdot.org



newsvine.com

Slashdot 使用了列表与段落的混合体。发表的文章依日期排序成列表。每篇文章都采取深绿色为背景的标题与引述信息，可以抓住我们的视线，并让视线下移到其他网页内容。

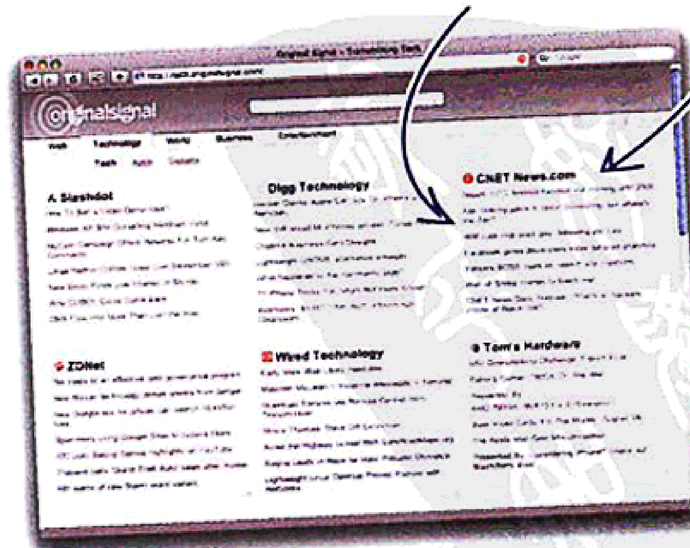
Newsvine 并未以列表作为主要布局工具，但利用列表构成侧栏与额外内容的工作成效非常棒。请注意这三栏各自采用的项目符号。

Digg，大家最喜爱的科技新闻聚合器，它本身就是一份巨大的列表。最新、最热门的“diggs”形成捕捉视线的列表，这里还提供了非常好的可点击式的文章链接。

Original Signal 把内容分成两份列表。第一份列表是每个网站的标题。第二份列表则列在每个网站标题下，越新的文章列在越上面。



digg.com



tech.originalsignal.com

以上是我们的解答。你的答案或许有点不同，但如果与我们的答案差异太大，请再次访问这些网站。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

以下是已经编辑过的文案，原始版本由主编提供，现在请把它改写成更容易阅读的列表。

提示：可以先用一或两句解释列表的内容。

The departure of Gygax from TSR irreparably changed the face of the company. TSR successfully expanded into areas such as magazines, paperback fiction, and comic books. In addition, the company released popular new role-playing settings including Dragonlance, Ravenloft, Forgotten Realms, and Greyhawk, all of which have had an enduring impact on the tabletop roleplaying landscape.

※先别烦恼HTML的问题：把这段文字改写成列表再说。

磨笔上阵 解答

各位把经过编辑的文章改写成列表，让它读起来更轻松。保留一或两句解释列表的内容，有助于提供背景知识。

> The departure of Gygax from TSR irreparably changed the face of the company. TSR successfully expanded into areas such as magazines, paperback fiction, and comic books. In addition, the company released popular new role-playing settings including Dragonlance, Ravenloft, Forgotten Realms, and Greyhawk, all of which have had an enduring impact on the tabletop roleplaying landscape.

这段内容已经使用了倒金字塔法（最重要的内容先出现），现在则进一步分解成列表。

The departure of Gygax from TSR irreparably changed the face of the company. TSR successfully expanded into areas such as:

- Magazines
- Paperback fiction
- Comic books

In addition, the company released popular new role-playing settings, including:

- Dragonlance
- Ravenloft
- Forgotten Realms
- Greyhawk

All of these have had an enduring impact on the tabletop roleplaying landscape.

请注意各个列表前的小段句子，它为列表提供了背景知识。

这些列表项只是片段信息，所以不需加上标点符号，但请注意项目符号后的第一个字母都用大写。

我们用于创建列表的内容已经列出好几项，所以它很适合当列表！

最后一句需要编辑，毕竟它现在出现在列表后了。

可扫读的网站文案

- ☑ 以倒金字塔法安排内容顺序
- ☑ 经过缩短长度的编辑过程
- ☑ 进一步把内容分解成列表

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

在 XHTML 里加入列表

继续编辑其他文章，在合适的地方加上列表。完成后，请将 XHTML 修改为运用列表的版本。可以使用无序或有序列表，内容可加上项目符号或编号。

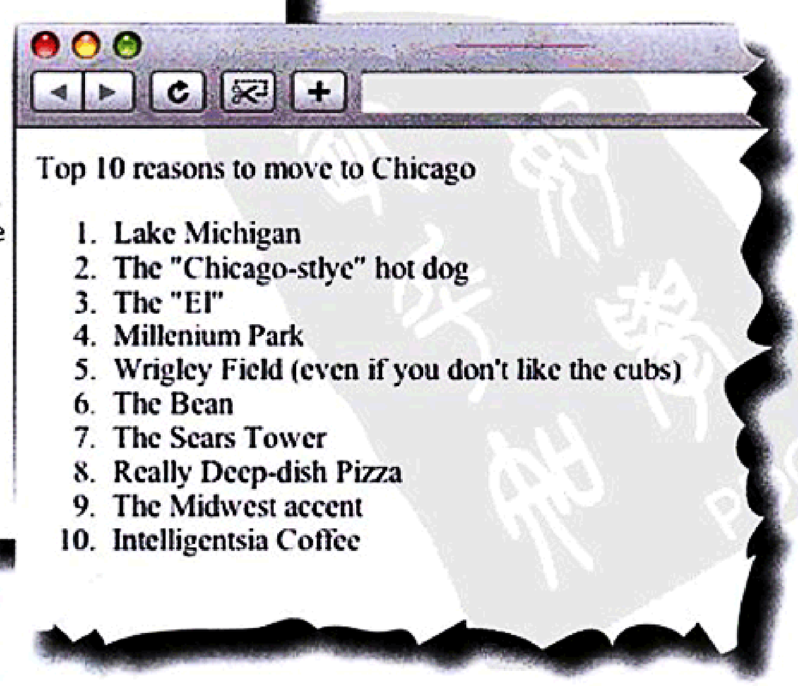
无序列表

```
<p>My favorite Seinfeld episodes</p>
<ul>
    <li>The Chinese Restaurant</li>
    <li>The Pez Dispenser</li>
    <li>The Yada Yada</li>
    <li>The Junior Mint</li>
    <li>The Big Salad</li>
    <li>The Fuscilli Jerry</li>
    <li>The Rye</li>
    <li>The Merv Griffin Show</li>
</ul>
```



有序列表

```
<p>Top 10 reasons to move to Chicago</p>
<ol>
    <li>Lake Michigan</li>
    <li>The "Chicago-stlye" hot dog</li>
    <li>The "El"</li>
    <li>Millenium Park</li>
    <li>Wrigley Field (even if you don't like the
    <li>The Bean</li>
    <li>The Sears Tower</li>
    <li>Really Deep-dish Pizza</li>
    <li>The Midwest accent</li>
    <li>intelligentsia Coffee</li>
</ol>
```

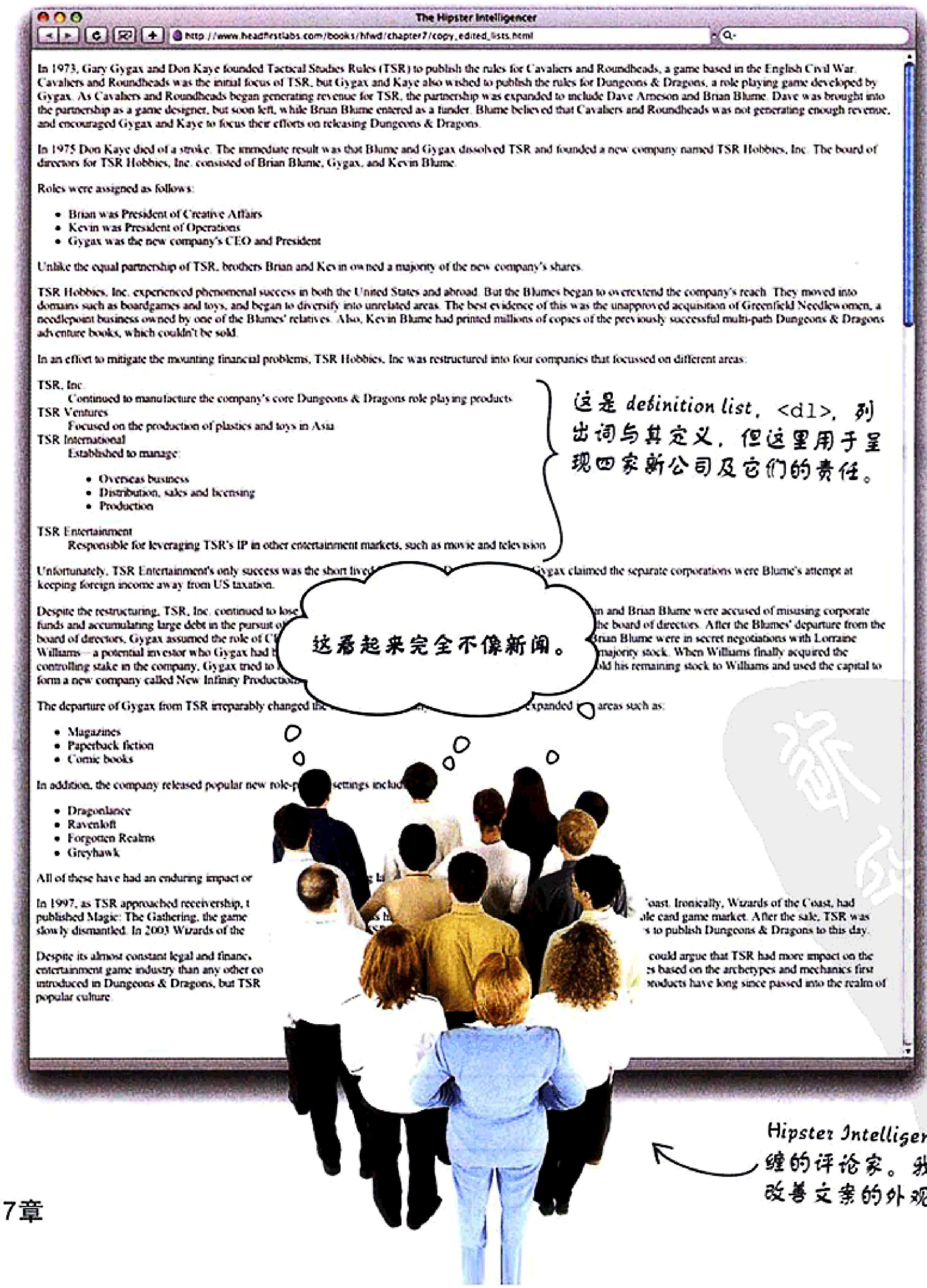


暂停！在你的 XHTML 里创建列表后再翻页。

试驾

各位已经对文章应用了倒金字塔法，进行了一些编辑，现在又加上了列表。网站看起来如何？

我们的 XHTML 加上列表后的样子。请到 http://www.headfirstlabs.com/books/hfwd/ch07/copy_edited_lists.html 观看。



这是 definition list，<dl>，列出词与其定义，但这里用于呈现四家新公司及它们的责任。

Hipster Intelligencer 的员工都是难缠的评论家。我们该用什么方式改善文案的外观？

标题让文章更可扫读

前面用了列表把一些段落和句子分解为列表项，但是还有什么方式能帮助用户扫读内容呢？标题（heading）是一个让文章区域更具可扫读性的好方法。

标题把大块文章分解为更易掌握的小块，而且宣告了这块文字的摘要——可让用户决定是否投入时间继续往下阅读。



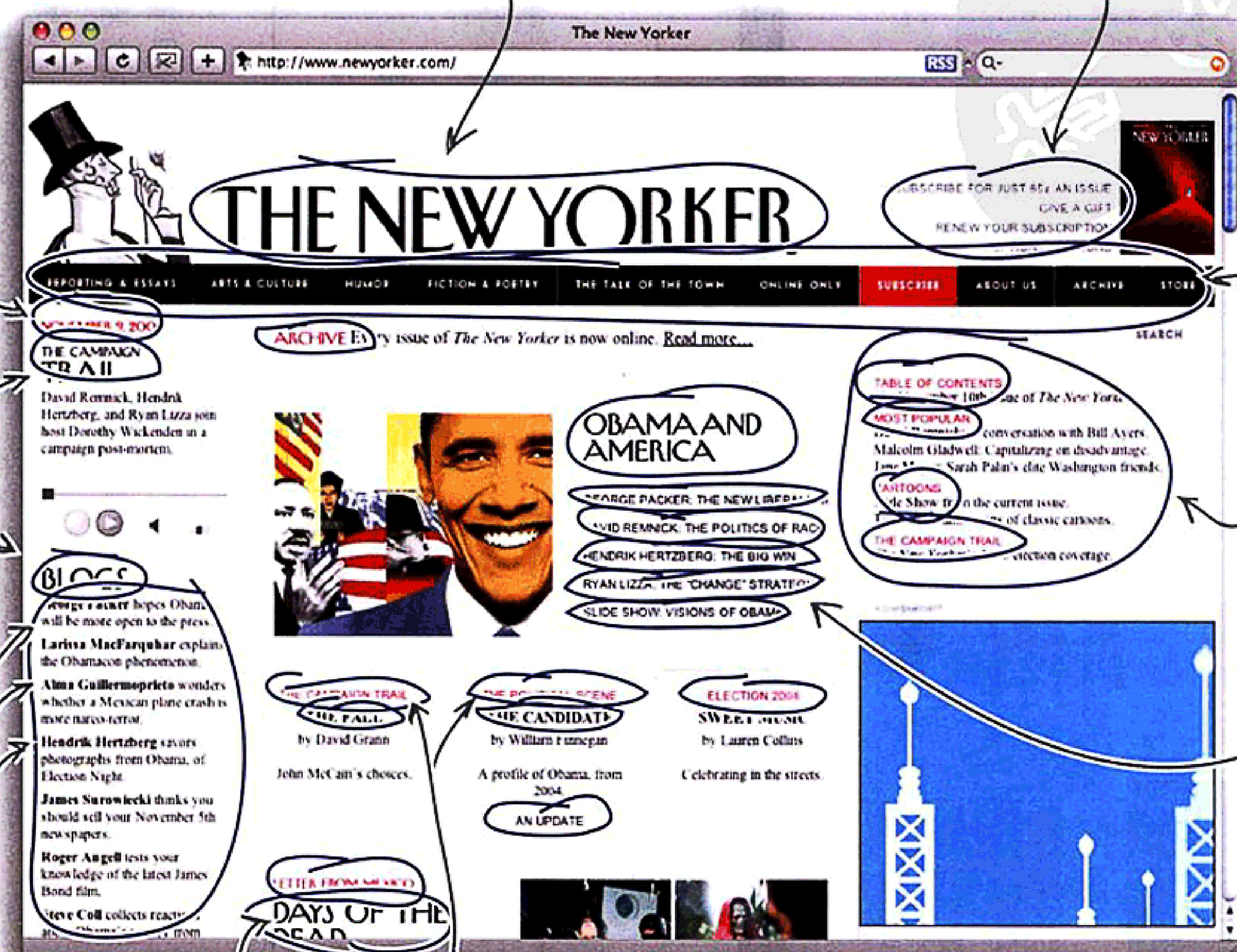
习题

以下是 New Yorker 的主页（www.newyorker.com）。请圈出所有标题与列表。慢慢来，不要遗漏。



习题解答

你找出所有标题与列表了吗？



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



习题

知道标题的重要性后（以及如何制作好标题），我们来尝试标题写作。

为以下每一段文章想个标题。记得要写出直击重点而且易于扫读的标题。

Acoustic guitars are used in a variety of different genres across the globe. Because of the long history of the acoustic guitar, there are many different kinds; some kinds are rarely considered guitars, such as the ukulele, which was based on the four-stringed braginho or cavaquinhos from Portugal.

The Protestant movement may have commenced earlier, but the publication of Ninety-Five Theses by Martin Luther in 1517 spurred on the revolution within the Church. Luther attacked the Church's theology, which, he believed, misrepresented the Bible and placed too much authority in the hands of the clergy, and wished to reform the Church. After being excommunicated, Luther published many books on Reform. Luther's works were most influential in Germany and Scandinavia.

The surface of Mars is a lot like a desert on Earth; it is very dry and dusty, but it is also very cold. There are a lot of loose rocks and dunes of fine sand. Crater impacts mark the surface, but these are not as common as on the Moon. One of the craters is the huge Hellas Planitia. It is about half the size of the continental United States. The southern half of the planet has more craters than in the north. The south is also higher in elevation.



习题解答

你为下列文章写出直击重点而且易于扫读的标题。这样能为文案带来 Hipster Intelligencer 员工想要的报纸风格吗？

这段文字不仅讲到古典吉他，还有世界各地衍生出的不同吉他类型。

Acoustic Guitar Types

Acoustic guitars are used in a variety of different genres across the globe. Because of the long history of the acoustic guitar, there are many different kinds; some kinds are rarely considered guitars, such as the ukulele, which was based on the four-stringed braginho or cavaquinhos from Portugal.

这段文字讲到路德以及他在基督新教运动中扮演的角色，如果你的标题同时提到两者之一，或许也可以。

Martin Luther

The Protestant movement may have commenced earlier, but the publication of Ninety-Five Theses by Martin Luther in 1517 spurred on the revolution within the Church. Luther attacked the Church's theology, which, he believed, misrepresented the Bible and placed too much authority in the hands of the clergy, and wished to reform the Church. After being excommunicated, Luther published many books on Reform. Luther's works were most influential in Germany and Scandinavia.

是的，这段文字明确提到地理与火星。有时候标题真的是很简单。

The Geography of Mars

The surface of Mars is a lot like a desert on Earth; it is very dry and dusty, but it is also very cold. There are a lot of loose rocks and dunes of fine sand. Crater impacts mark the surface, but these are not as common as on the Moon. One of the craters is the huge Hellas Planitia. It is about half the size of the continental United States. The southern half of the planet has more craters than in the north. The south is also higher in elevation.

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

没有蠢问题

问：为网页加上一堆小型列表项，不是会让页面变长吗？这样不是比短网页更会刺痛客户的眼睛？

答：不会。事实上，列表协助用户更快扫读网页，并更加容易吸收更多信息。列表将包含许多信息的句子与段落拆解为容易阅读的小块。列表或许稍微拉长了网页，但如果用户觉得内容很重要，他们将很乐意拉到网页的下方……还有，既然你已经采用倒金字塔法编辑文章，用户就可立即判断内容对他们而言是否重要。

问：何时该使用列表呢？有些地方你们使用了列表，我没用；有些我用了列表的地方，你们却没使用。该怎么判断呢？

答：列表适合把较长段落分解成两三个较易管理的内容块。如果你分解出的段落数量比我们的多，也没关系，但也别过度使用列表。欢迎多方尝试，并在简短易关注的句子与列表间求取平衡。两者均能协助用户产生兴趣。

问：你们的解答中出现了定义列表（definition list），这是什么？是什么让你们决定在哪个区域使用定义列表？

答：定义列表不仅可用于定义！当然它能呈现词或短语并提供其定义，但我们选择使用<dl>列出四家新公司及它们各自的职责。

问：如果我在“New Yorker”习题中没有找出所有列表与标题呢？

答：嘿，别对自己太苛刻！说真的，它们的网页上有非常多的标题与列表。如果没有全部找出来，没什么关系。一直练习，很快你就能写出专家级的网站文案——并从其他人的网站中识别出相同的技巧。

继续练习。你所编写与编辑的网站文案越多，你对文章瘦身和可扫读性也会越拿手。

长篇习题

使用刚学会的技巧为你的前四段文案写出标题。

....

In 1973, Gary Gygax and Don Kaye founded Tactical Studies Rules (TSR) to publish the rules for Cavaliers and Roundheads, a game based in the English Civil War. Cavaliers and Roundheads was the initial focus of TSR, but Gygax and Kaye also wished to publish the rules for Dungeons & Dragons, a role playing game developed by Gygax. As Cavaliers and Roundheads began generating revenue for TSR, the partnership was expanded to include Dave Arneson and Brian Blume. Dave was brought into the partnership as a game designer, but soon left, while Brian Blume entered as a funder. Blume believed that Cavaliers and Roundheads was not generating enough revenue and encouraged Gygax and Kaye to focus their efforts on releasing Dungeons & Dragons.

....

In 1975 Don Kaye died of a stroke. The immediate result was that Blume and Gygax dissolved TSR and founded a new company named TSR Hobbies, Inc. The board of directors for TSR Hobbies, Inc. consisted of Brian Blume, Gygax, and Kevin Blume.

Roles were assigned as follows:

- Brian was President of Creative Affairs
- Kevin was President of Operations
- Gygax was the new company's CEO and President

Unlike the equal partnership of TSR, brothers Brian and Kevin owned a majority of the new company's shares.

....

TSR Hobbies, Inc. experienced phenomenal success in both the United States and abroad. But the Blumes began to overextend the company's reach. They moved into domains such as board games and toys, and began to diversify into unrelated areas. The best evidence of this was the unapproved acquisition of Greenfield Needlewomen, a needlepoint business owned by one of the Blumes' relatives. Also, Kevin Blume had printed millions of copies of the previously successful multi-path Dungeons & Dragons adventure books, which couldn't be sold.

PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

In an effort to mitigate the mounting financial problems, TSR Hobbies, Inc. was restructured into four companies that focussed on different areas:

TSR, Inc.
Continued to manufacture the company's core Dungeons & Dragons role playing products

TSR Ventures
Focused on the production of plastics and toys in Asia

TSR International
Established to manage:

- Overseas business
- Distribution, sales and licensing
- Production

TSR Entertainment
Responsible for leveraging TSR's IP in other entertainment markets, such as movie and television

Unfortunately, TSR Entertainment's only success was the short lived Dungeons & Dragons cartoon. Gygax claimed the separate corporations were Blume's attempt at keeping foreign income away from US taxation.

现在请为文章的其他部分设想标题，完成后，请到 XHTML 中做相应的修改。标题更新完毕后，请下载中央 <div> 与侧栏的内容。

www.headfirstlabs.com/books/hfwd/chapter7/center.html

www.headfirstlabs.com/books/hfwd/chapter7/sidebar.html

并为这些内容加上标题。



长篇习题解答

你的所有文案应该都加上了标题，包括中央与侧栏的 <div>。

```
...
<div id="content">
  <div id="main">
    <h1>The Birth of Dungeons & Dragons</h1>
```

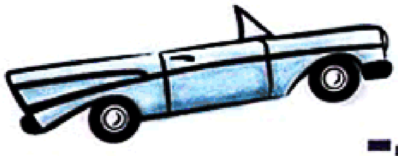
```
    <p>In an effort to mitigate the mounting financial
problems, TSR Hobbies, Inc was restructured into four companies that focussed on
```

```
      <ul>
        <li>Magazines</li>
        <li>Paperback fiction</li>
```

```
    <div id="center">
      <img src="http://www.headfirstlabs.com/books/hfwd/chapter7/center.jpg"
width="200" height="100" alt="An image" />
      <p>Fusce varius sodales lacus. Proin in odio sed urna vehicula tincidunt.
Nullam non magna a tellus sodales volutpat. Quisque tempor ipsum ac lacus. Nam
sit amet nibh sit amet ligula imperdiet mattis. Morbi turpis. Aenean dictum.
Vestibulum rutrum. ...
```

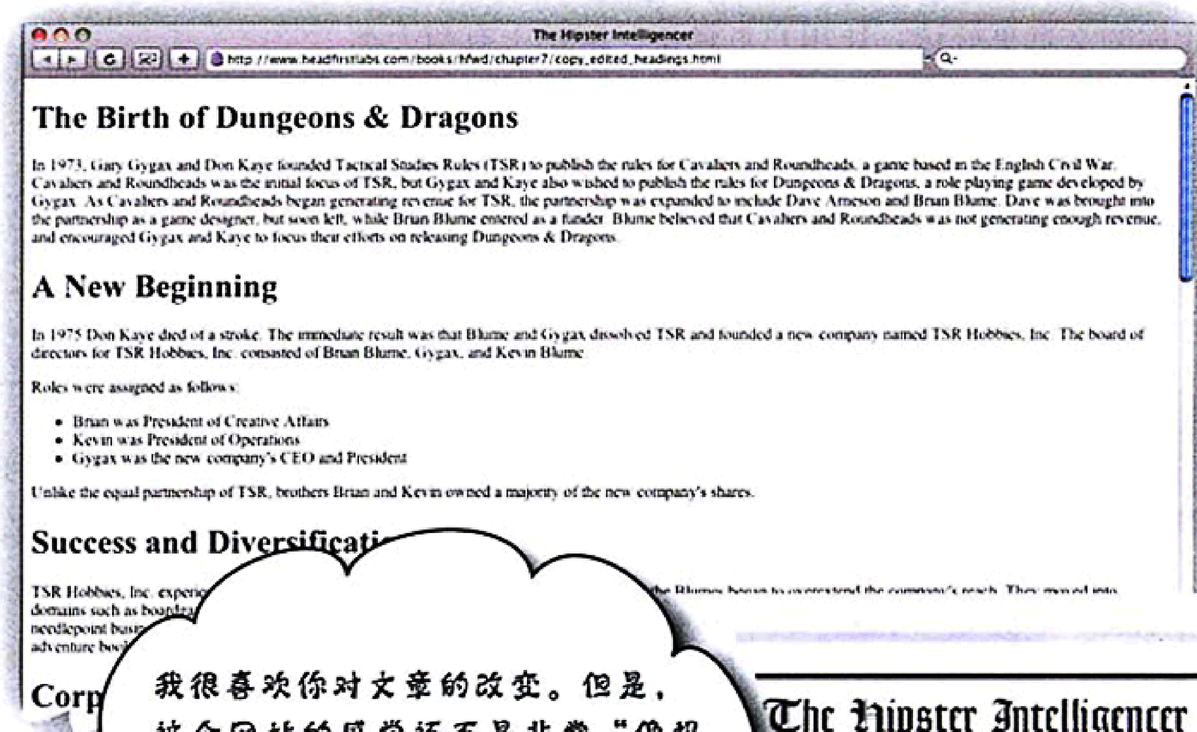
```
    <dl>
      <dt><a href="">New Candy Store Opens</a></dt>
        <dd>Sweet! A new candy store. Now you can satisfy those sugar cravings.</
dd>
      <dt><a href="">Webville Diner Robbed</a></h1>
        <dd>The thieves appeared to be a loving couple until they jumped up on the
table, that is.</dd>
      <dt><a href="">Job Opportunity</a></dt>
        <dd>I.T. Support required by parents in and around Webville, no need to
apply, simply call home!</dd>
      <dt><a href="">Starbuzz, new range</a></dt>
        <dd>In Business News, Starbuzz Coffee has announced a new range of fruit
smoothies to be sold in store.</dd>
      <dt><a href="">Head First Books a "Great Read"</a></dt>
        <dd>She's back! As a movie tie-in, Lassie has been reading the <i>Head
First</i> series.</dd>
      <dt><a href="">Concrete Cows found</a></dt>
        <dd>Rich oil magnate's prized concrete cows had simply been moooved out of
their paddock.</p>
    <p>Copyright &copy; 2009</p>
   </div>
  </div>
</div>
</body>
</html>
```

这里用到了不少代码。完整版下载请至：http://www.headfirstlabs.com/books/hfwd/ch07/copy_edited_headings.html。



试驾

这些标题与列表在浏览器中的效果如何？



The Hipster Intelligencer

http://www.headfirstlabs.com/books/hfwd/chapter7/copy_edited_headings.html

The Birth of Dungeons & Dragons

In 1973, Gary Gygax and Don Kaye founded Tactical Studies Rules (TSR) to publish the rules for Cavaliers and Roundheads, a game based in the English Civil War. Cavaliers and Roundheads was the initial focus of TSR, but Gygax and Kaye also wished to publish the rules for Dungeons & Dragons, a role playing game developed by Gygax. As Cavaliers and Roundheads began generating revenue for TSR, the partnership was expanded to include Dave Arneson and Brian Blume. Dave was brought into the partnership as a game designer, but soon left, while Brian Blume entered as a funder. Blume believed that Cavaliers and Roundheads was not generating enough revenue, and encouraged Gygax and Kaye to focus their efforts on releasing Dungeons & Dragons.

A New Beginning

In 1975 Don Kaye died of a stroke. The immediate result was that Blume and Gygax dissolved TSR and founded a new company named TSR Hobbies, Inc. The board of directors for TSR Hobbies, Inc. consisted of Brian Blume, Gygax, and Kevin Blume.

Roles were assigned as follows:

- Brian was President of Creative Affairs
- Kevin was President of Operations
- Gygax was the new company's CEO and President

Unlike the equal partnership of TSR, brothers Brian and Kevin owned a majority of the new company's shares.

Success and Diversificati

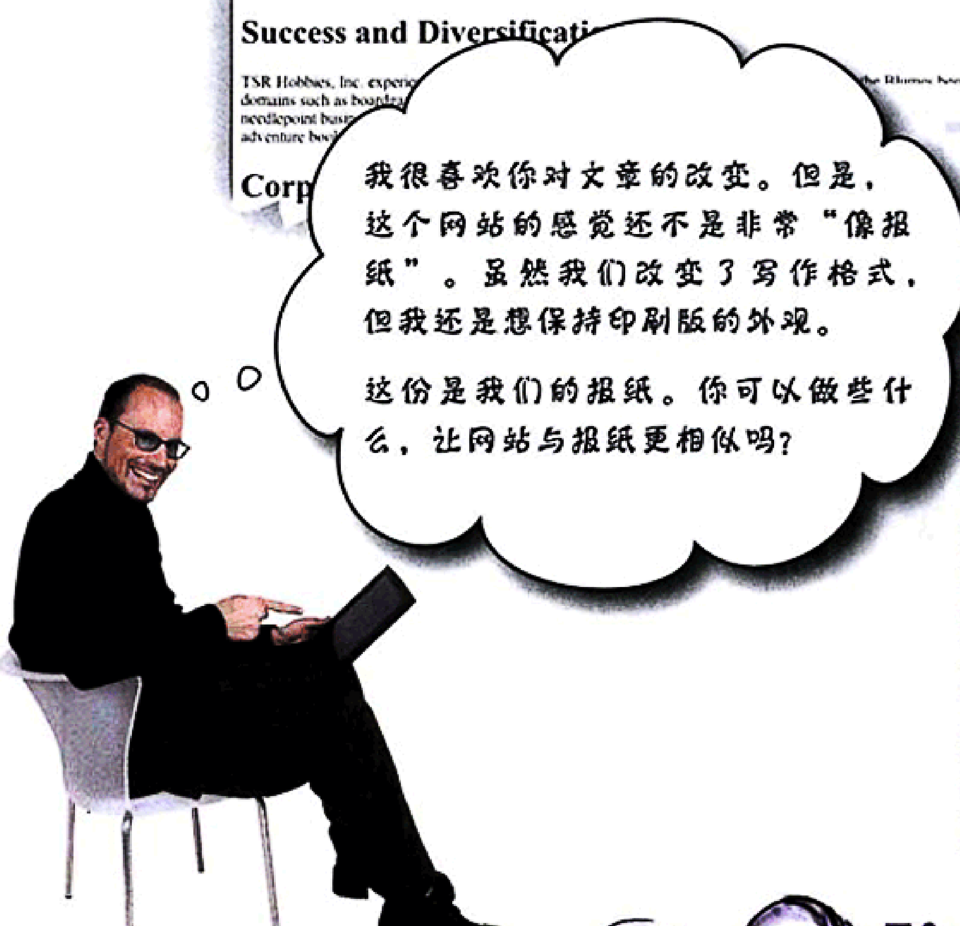
TSR Hobbies, Inc. experi

domains such as boardg

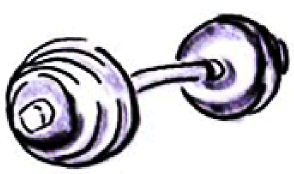
needlepoint busi

adventure boo

Corp







脑力锻炼

报纸具有与众不同的排版与风格。请看看你手边的报纸，想想它们的字型。它是 serif 还是 sans-serif？行间距是大是小？报纸排版方式的外观如何使报纸看起来“像报纸”？

混合使用字体来强调标题与其他文字

在网站上使用不同的字体可以戏剧性地大幅改变设计带给人的感觉与情绪。最重要的是，不同的字体可让你的文章更好读，让用户更轻松。网站上有两大类字体：**serif**（衬线字体）与 **sans-serif**（无衬线字体）。

混合使用 serif 与 sans-serif可为网页加上不错的风格，而且有助于区分内容与标题。我们也能放大 serif 字体，同时采用缩小也很安全的 sans-serif 作为主字体。



枝客新知

serif字体如Times New Roman，是由一个小小的突出部分（也称为serif）来定义，serif（衬线）是指字符主要笔画外的延伸。

sans-serif意为没有衬线，包括了Helvetica与Arial等字体。sans-serif字体更容易在屏幕上阅读，因为相对分辨率较低的电脑屏幕会让serif字体显得模糊，字号较小时尤其明显。

但这样不表示你不可以在网站上使用serif字体，只是需要正确地使用，并采用足够大的字号编排，才能让用户轻松阅读。



可以，但请小心。你所说的改变是指文字大小还是指标题层次？

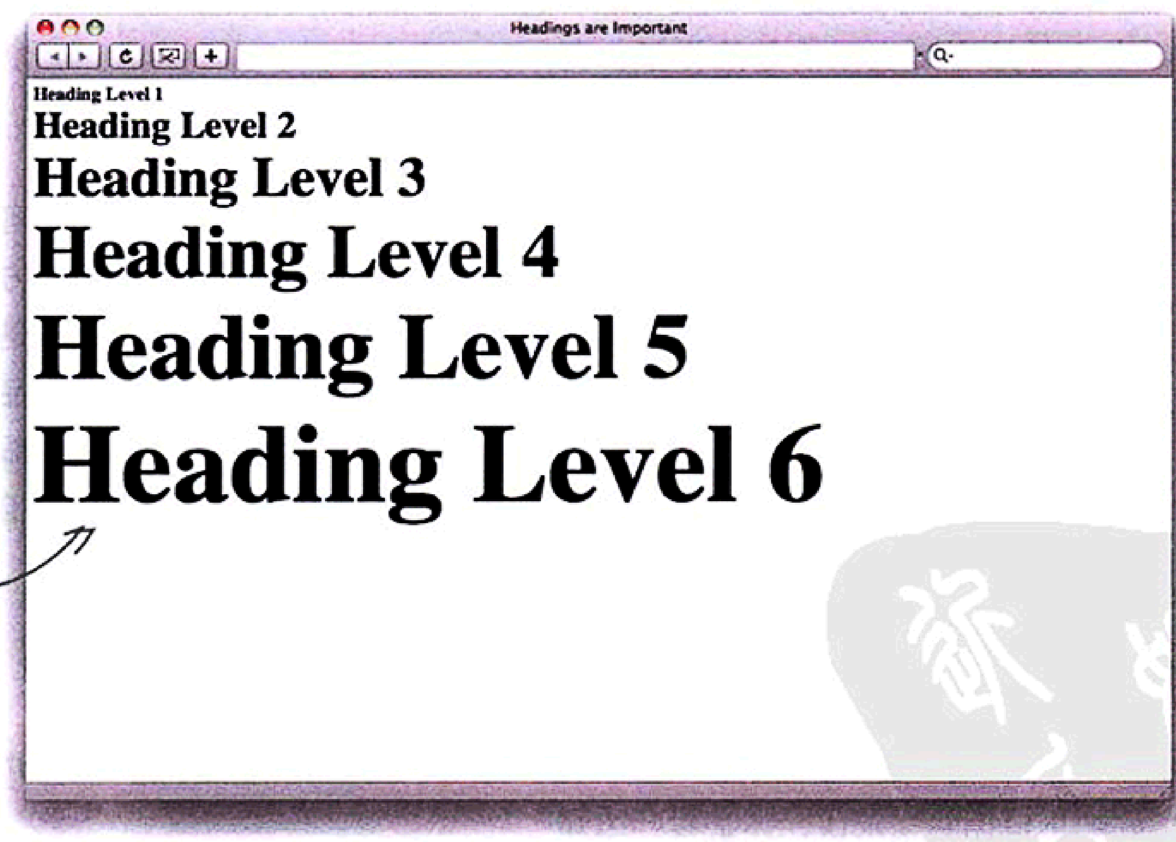
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

标题的重要性以层次而非尺寸表示

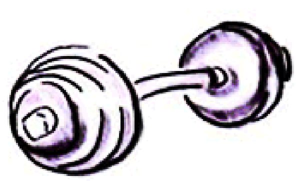
HTML 诞生时就已经带有六种不同的标题层次：从 <h1> 到 <h6>。没有样式表（只有标记）时，大多数浏览器编排<h1> 为最大字号，<h6> 则为最小字号。

请记住，HTML 是个标记语言，并未意图传达样式信息。不同的标题层次用来表示重要性。第一级标题 <h1> 是最重要的标题，<h2> 的重要性则下降一级……依此类推。

为你的网站加上标记时，请记得以 <h1> 或 <h2> 标记主标题，子标题则采用较低层次。这样将确保网站的语义正确，搜索引擎也能正确解释你的内容（请记住，搜索机器人无法看到你的设计）。



使用 CSS，<h6> 标签的外观可以大于 <h1>。请务必记住，标题编号是用于表示功能上的重要性，而不是表示尺寸大小。



脑力锻炼

使用 CSS 可以把层次较低的标题设定为较大的字号——这表示我们应该这么做吗？



今晚主题：serif 与 sans-serif 讨论易读性以及谁才是更好的网站字体。

Serif: Sans-serif，我在这世上的时间比你久多了。我已经为新闻与书籍服务了许多年，所以我真是不理解为什么自己不是Web世界的完美选择……

Sans-serif: 听好，在书籍或杂志上读起来比较轻松不表示你也是网站的较佳选择。你身上那些小小的“衬线”会让你在屏幕上糊成一团。还有，别让我开始数落缩小你的字号时的样子。根本不成字。

Serif: 听起来好像你在字号缩小时也很清楚的样子。再说，用户可以调整浏览器呈现的文字大小。大家都会做啊！还有，你说我在屏幕上糊成一团是什么意思？反正大多数人都已经有新潮的屏幕了。

Sans-serif: 呵呵，老兄啊！首先，可不是每个人都懂得调整浏览器画面里文字大小的方法，而且屏幕与印刷品的分辨率大有不同。就算是最新潮的平板显示器，它的文字分辨率仍与印刷品相差甚远。试过用你的新潮屏幕看完整本书吗？眼睛会痛到无法看完。为什么要用 serif 字体这样整自己呢？

Serif: 这招太奸诈了。这不是一场文明人的对谈吗？你有证据支持刚才那些话吗？

Sans-serif: www.webstyleguide.com/type/face.html

Serif: 噢！唔！呃！好吧！但你必须承认，还是有些美观的 serif 字体的，包括 Georgia—— 特别为网站制作的字体。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

Serif:

Sans-serif:

我也是 Georigia 的粉丝……尤其是用在标题时。但你最近出现在每个地方。

身为浏览器的默认字体还蛮不错的。没有比这更好的宣传了。不过，Helvetica 也为 sans-serif 说了不少好话，还有 Verdana 最近在Web界也闯出一些知名度。

实际坐下来跟你谈谈还算可以。你可以为我的网页带来不错的效果，如果用在正确的地方的话……



最后一次活动练习了。以下是尚待完成的事项：

- ☐ 修改 XHTML，使用不同的标题层次。 ← 别依赖 CSS 呈现每个标题的层次。注意内容的语义。
- ☐ 为不同标题层次创建 CSS 样式。
- ☐ 使用 CSS 设定主要内容文字的样式。
- ☐ 你喜欢创造出的列表吗？如果不喜欢，请用 CSS！

请停在这一页解决每一条待办事项，直到完成为止。

习题解答

你修改了 XHTML并为标题、主体文字甚至列表加上了 CSS 样式，但你的成果如何？跟我们说一下吧！



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



你的Web设计工具箱

各位已经掌握了第 7 章的要点，并从里到外全盘了解良好网站文案的写作方式。各位应该能写出具有组织性又可扫读的网站文本。接下来还有更多东西等着你……继续下一章吧！

复习要点

- 人类阅读屏幕的速度比阅读印刷品时慢 15%。
- 屏幕的低分辨率（与印刷品相比）经常造成双眼干涩刺痛——使得阅读屏幕上的文字不太舒服。
- 在网站上，人类阅读的方式与阅读印刷品不一样。扫读取代了阅读，我们寻找有意义的关键字、句子和段落。
- 采用倒金字塔法——以内容摘要开头，后接细节信息。重点在于用户可以随时停止阅读，但仍能确信已掌握了最重要的信息。
- 比起为了印刷媒体而写作的文字量，用于网站时请减少 15%。
- 使用列表分解大块文章，并为用户的双眼提供一个扫读网页时的关注焦点。
- 在网站上阅读 sans-serif 字体比阅读 serif 字体轻松，尤其是字号较小时。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

8 可访问性

不可访问，致命缺陷

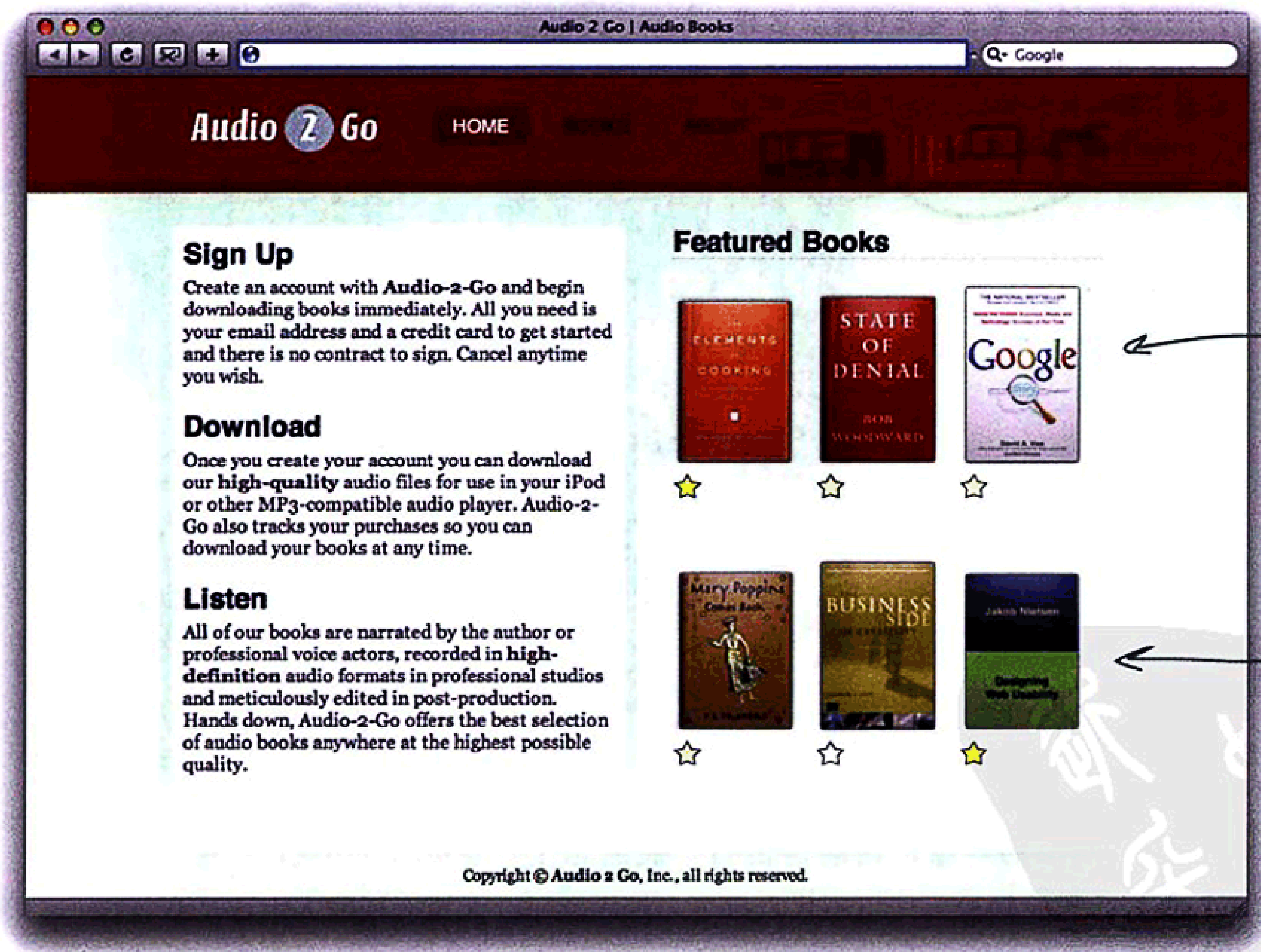


关于体验网站的对象，目前是否有人被遗忘了？各位的网站或许美观大方、布局良好、导航轻松……但不代表每个人都满意了。无论对视障人士还是有蓝绿色弱的人，你的网站都必须是**可访问的**。否则，各位将流失用户，并影响你的事业。但是也别太担心：**可访问性并不难！**通过**规划标记的顺序**、**使用ALT属性与LONGDESC标签**，并**考虑色彩的问题**，各位将可立即扩展受众的数量。在通往可访问性的路上，你可能还会拿到**WCAG认证**！这是什么？翻开后续内容，你就会知道了……

Audio-2-Go：有障碍的可访问性

Audio-2-Go 是一个对盲人与视障人士销售有声书籍的网站。但网站老板有个问题：他的网站不适用于视力有问题的用户！原本为他设计网站的公司对于可访问性（accessibility）一无所知，现在，他流失用户的速度比起说句“但是我看不到你的网站长什么样子！”还快。

Audio-2-Go 现在要靠你挽回用户——日常生活中需要依赖可访问性的人。



网站为视障人士提供这些书籍的有声版本。

你是否透过高分辨率的全彩屏幕参观这个网站？这样你大概就不是 Audio-2-Go 的核心受众。

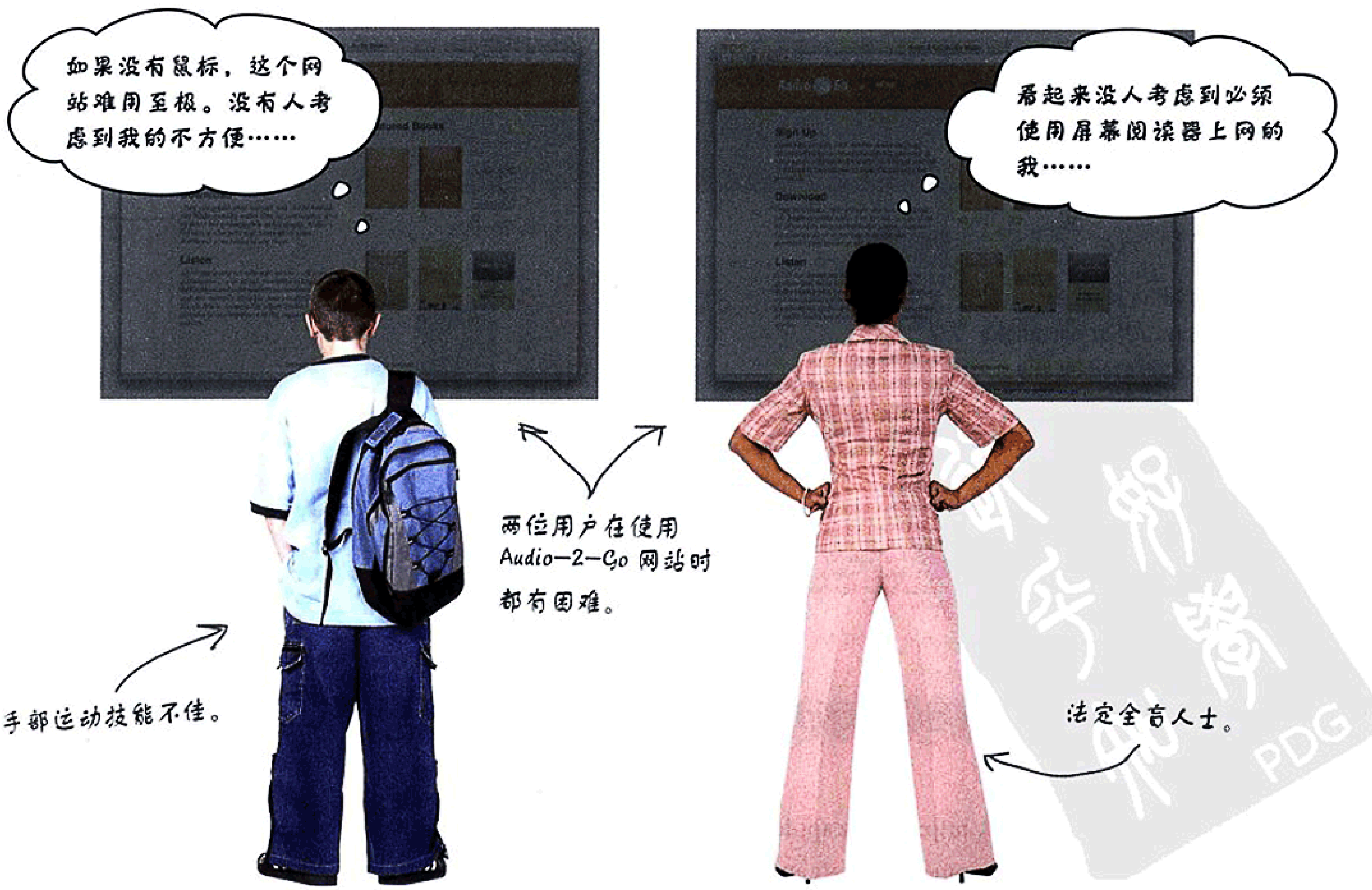
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

可访问性是指每个人都能使用你的网站

可访问性是思考残疾人在体验与享受你的网站时有何影响。

好吧，究竟可访问性是什么？当残疾人不能使用某个网站时，这个网站即为不可访问的（inaccessible）。当你的网站能被残疾人使用时，你的网站即为可访问的（accessible）。

基本上，创建残疾人也能使用的网站，其中的过程与技巧就是“可访问性”。网站的可访问性通常要面对视觉障碍、听觉障碍、肢体障碍、语言障碍、认知障碍与神经障碍人士。在万维网上，可访问性也包括考虑年长者需求的设计，因为他们的种种能力已随着年龄而改变。



你的网站读起来是什么样子？

想到残疾人时，各位脑中闪出的第一个念头大概是视障人士或盲人。这类障碍对于理解网站产生巨大影响。所有视觉感知……你看到的多少变得不再重要，但听到的内容则不然。

大部分盲人使用屏幕阅读器浏览网站。屏幕阅读器是种朗读网站文字内容的软件。市面上虽然有数种屏幕阅读器，最受欢迎的应该是 JAWS（http://www.freedomscientific.com/jaws-hq.asp），是种只限于 Windows 平台的产品。Mac 的用户通常使用 VoiceOver，内置于 Mac OS X 的屏幕阅读器（http://www.apple.com/accessibility/voiceover/）*。

无论使用哪个屏幕阅读器，它真的会大声读出网页内容：



* 编注：原文采用的网址 http://www.apple.com/macosx/features/voiceover/ 目前被重定向至 http://www.apple.com/macosx/features/300.html#universalaccess。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

除非实际体验视障人士使用网站的情况，否则我们无法真正理解可访问性的需要。若你使用 Windows 主机，请启动 JAWS（它有免费试用版）；若使用 Macs，请启动 VoiceOver，然后让屏幕阅读器处理你最喜爱的网站。噢，对了……开启阅读软件前请闭上双眼。

各位对于视障人士的网站体验已有了初步认识，现在来听听 Audio-2-Go 网站。打开屏幕阅读器并让它处理 Audio-2-Go网站（http://www.headfirstlabs.com/books/hfwd/ch08/audio2go_before/）。写下三条从这个网站了解的信息，然后写下网站整体的用途……只能根据通过屏幕阅读器听到的信息。

Audio-2-Go 网站有何用途？

1. ....

   ....

2. ....

   ....

3. ....

   ....

你对网站整体有何观感？

....

....

....

....

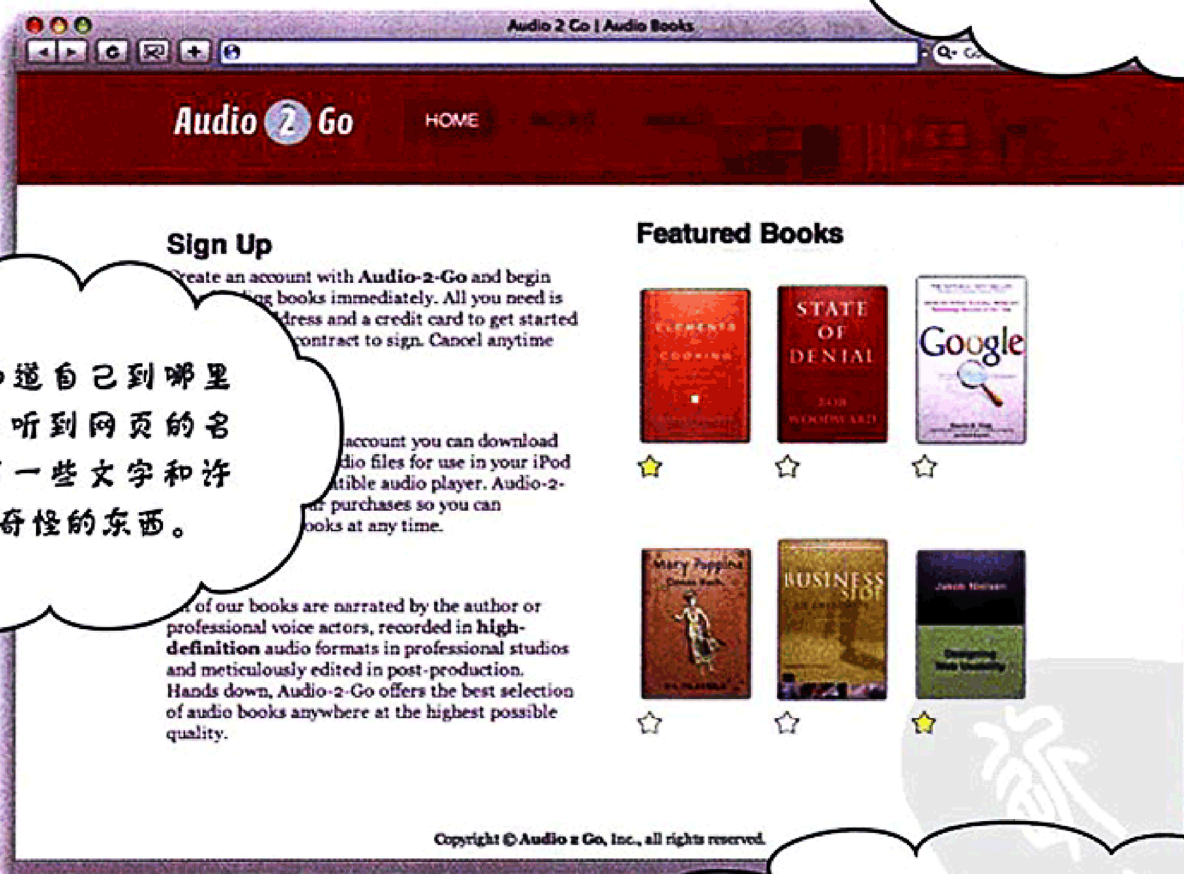
网站的信息应该清晰……对所有人

Audio-2-Go网站的信息听起来不太清楚，对吧？网站的关键是对受众传达一些内容。这表示各位的工作是确认内容对于使用屏幕阅读器的人来说就像对于看得见的人一样清晰明了。但当我们在“听”Audio-2-Go网站时，许多内容都在软件翻译时遗失了。

以下是几位视障用户对于 Audio-2-Go 网站的想法：

我的阅读器列出听起来像图像名称，也可能是文件名称的东西。这个网站提供了任何书籍吗？

没有你的协助，屏幕阅读器只会读出造成用户大惑不解的图像名称。



我完全不知道自己到哪里了。我没有听到网页的名称……只有一些文字和许多听起来很奇怪的东西。

网页标题、页头和说明文字对屏幕阅读器非常重要。

我听到了一堆书名，然后有些关于注册的信息。我不明白，不是应该先有注册说明，然后才讲到书名吗？

标记的顺序对于屏幕阅读器非常非常重要……还有，对于搞不清楚状况的视障访问者有重大影响。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

面对事实：电脑是傻瓜

如果你想大致掌控屏幕阅读器与可访问性，必须接受一件事：**电脑是傻瓜！**一台电脑或一个软件无法分辨出图像代表了书籍，也无法分辨出人类想听到书名这种事。因此，尽管你的网页上呈现了书籍与看起来像书的图像，电脑所见却完全不同。



脑力锻炼

该如何让电脑知道图像的实际意义，还要采用屏幕阅读器可能会理解的方式？

电脑将朗读图像的ALT属性文本

屏幕阅读器遇到图像时会发生什么？大多数时候，它只会读出文件名称……这样对于视障用户完全没有帮助。幸好，`img`元素有个可让我们填入图像说明的属性（attribute）：`alt`。如果屏幕阅读器遇到具有 `alt` 属性的图像，阅读软件将改为朗读 `alt` 属性值，而不再读出图像文件名称。真是完美，对吧？

嗯，但也必须有很好的 `alt` 文本才行。

幸好，要建立良好的 `alt` 文本非常容易。只需要简短明确、具描述性的短语。换句话说，请简单扼要地形容图像：

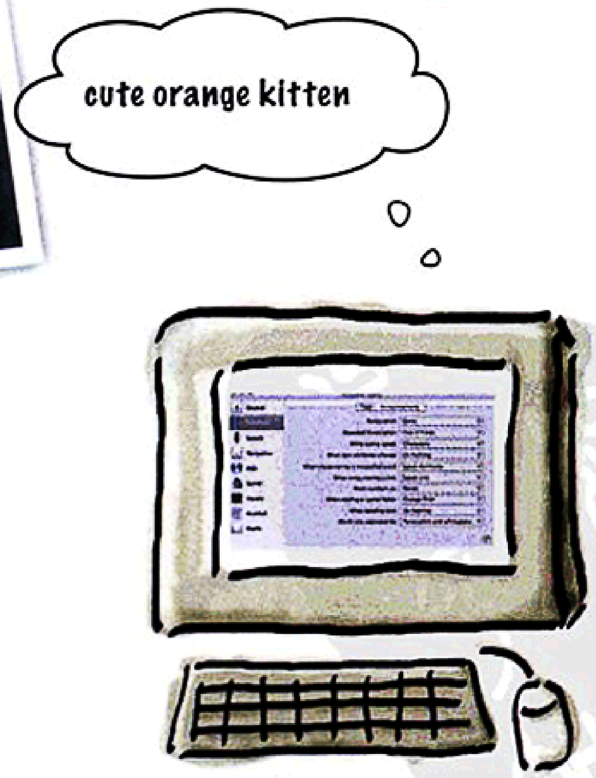
alt 属性位于 <img> 标签中，用于简短描述图像。如果想通过 XHTML 验证，所有 <img> 都需有 alt 属性。

```
<img alt="cute orange kitten" src="romulus.jpg" />
```





人类还是看到可爱橘色小猫的照片。



电脑（与屏幕阅读器）现在看到了 alt 属性，改为朗读 alt 文本而非文件名。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

习题

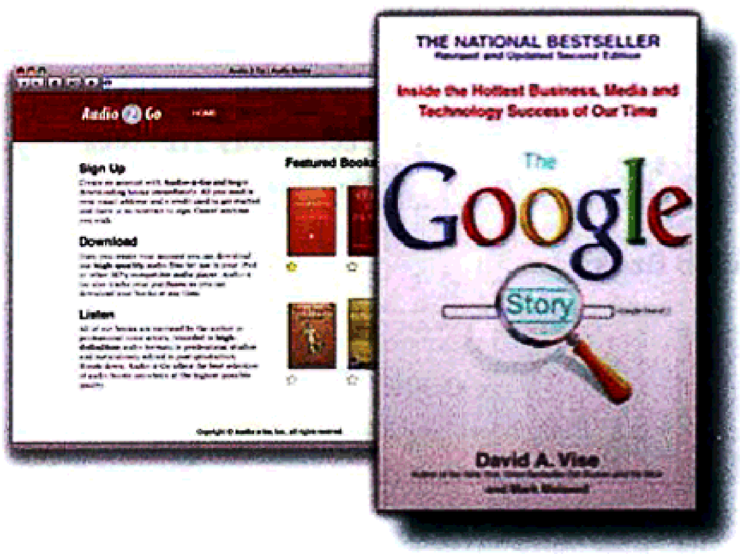
根据每幅图像的信息创建 <img> 标签，alt 文本已经由网站拥有者提供了。



文件名： audio2go-logo.jpg

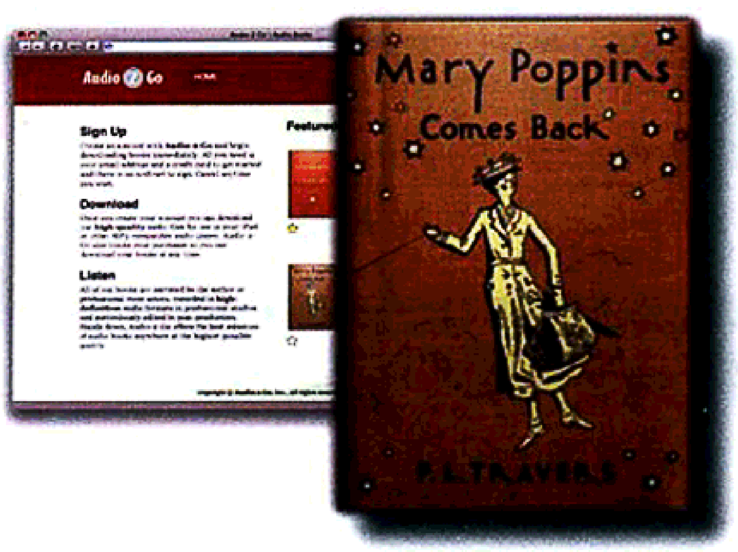
说明： Audio-2-Go header logo

在此写出完整 <img> 标签



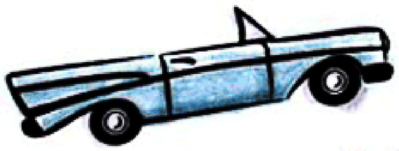
文件名： googlestory.jpg

说明： The Google Story: An inside look into one of the World's greatest technology startups.



文件名： poppins.jpg

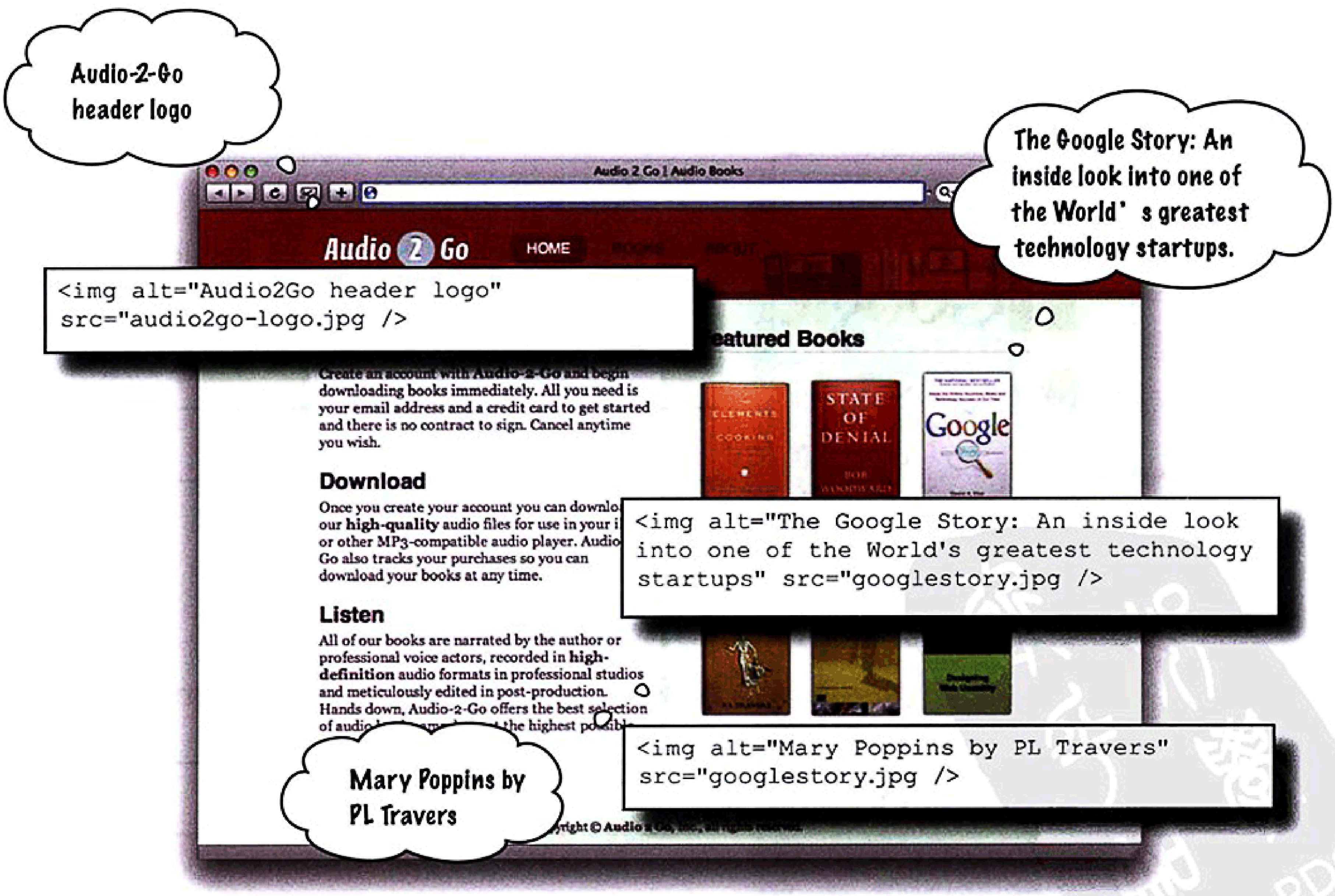
说明： Mary Poppins by P.L. Travers



试驾

请用屏幕阅读器加载 Audio-2-Go 网站

请到Head First Labs网站下载Audio-2-Go网站。用你的文本编辑器打开index.html，并为前一页的图像加入ALT标签。然后，启动屏幕阅读器，再次检查Audio-2-Go网站。状况改善了吗？



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

我还以为alt文本应该简单扼要。《The Google Story》那本书的说明不会太长了吗？这样，光是朗读主页就要花10分钟。人家虽然有视觉上的障碍，但不表示他们就得枯坐数小时听网页吧？



每个人的时间都很宝贵。

没人想看或听完一个充满不重要文字的网页。太长的 alt 值将拖慢你的网页，而且一直送出没人需要的信息。我们需要一个提供元素的额外信息但又能让读者或听者选择是否取用额外信息的方式。

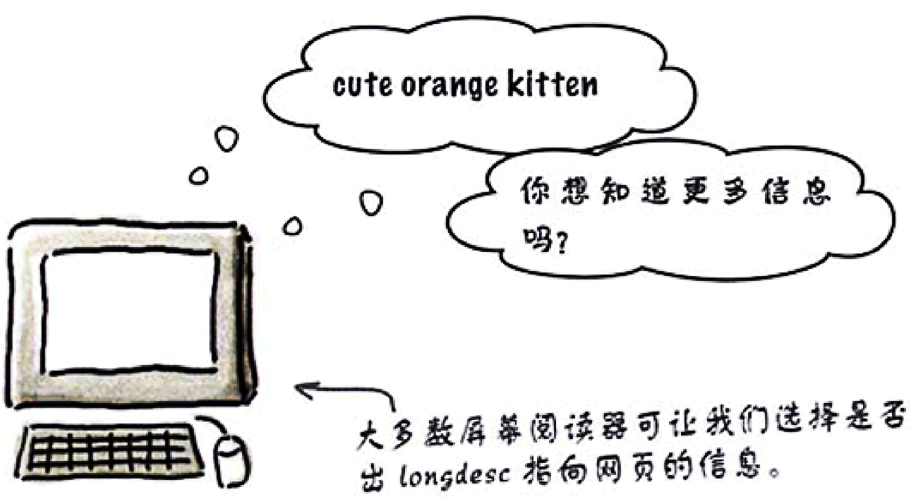
longdesc 属性就能做到这一点。longdesc 为屏幕阅读器提供了取用元素的额外信息的选项……例如较长的说明文字（longer description，看出 longdesc 从何而来了吧？）：

简短的 alt 文本提供图像的简洁说明。

```
<img alt="cute orange kitten"
     longdesc=romulus.html" src="romulus.jpg" />
```

longdesc 属性指出有个网页记录了更多细节……全都在讲可爱橘色小猫的众多信息，但除非用户想知道这些信息。

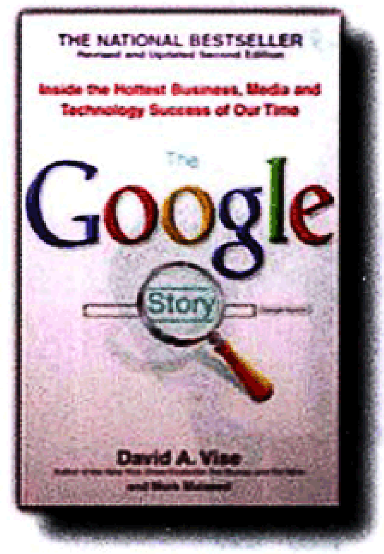




大多数屏幕阅读器可让我们选择是否读出 longdesc 指向网页的信息。

将过长的ALT文本转换为LONGDESC

我们来把形容《The Google Story》的过长`alt`文本转换为`longdesc`……并加上另一个XHTML网页。以下是需要的步骤：



1 为《The Google Story》一书加上 LONGDESC 属性。

现在 alt 文本只有简短的重点。

加入了 longdesc，它指向具有更多信息的网页。

```
<img alt="The Google Story" longdesc="googlestory.html"
     src="googlestory.jpg" />
```

2 创建名为 googlestory.html 的 HTML 网页，并加入更长的说明文字。

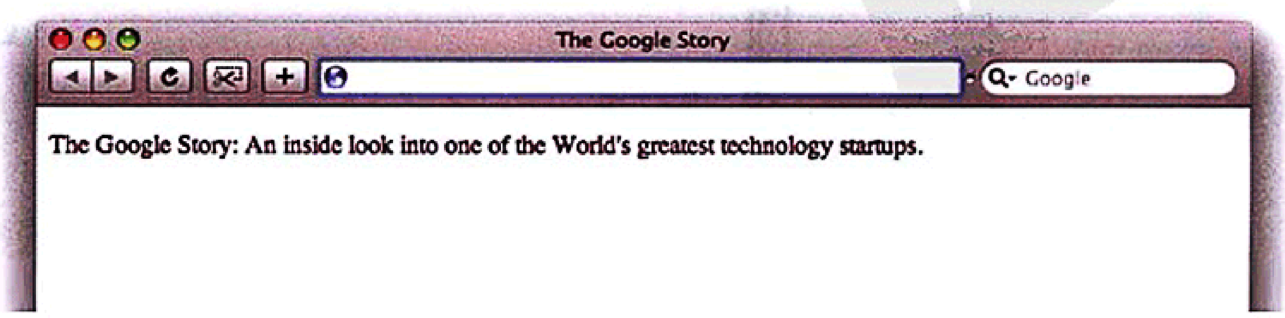
你在 longdesc 里引用的文件应该是正常的 XHTML。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
      "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
      xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>The Google Story</title>
  <meta http-equiv="Content-Type"
        content="text/html; charset=utf-8"/>
</head>
<body>
  <p>The Google Story: An inside look into one of the
     World's greatest technology startups.</p>
</body>
</html>
```

把较长的说明文字放在段落标签（<p>）间。如果需要，各位可加入更多来自书籍封底的内容。

确认已为内容加上适当的标记。请记住，它仍然是 HTML 文件，我们要保持一切合乎标准！

longdesc 网页看起来非常空……但它们是朗读用而非观赏用。

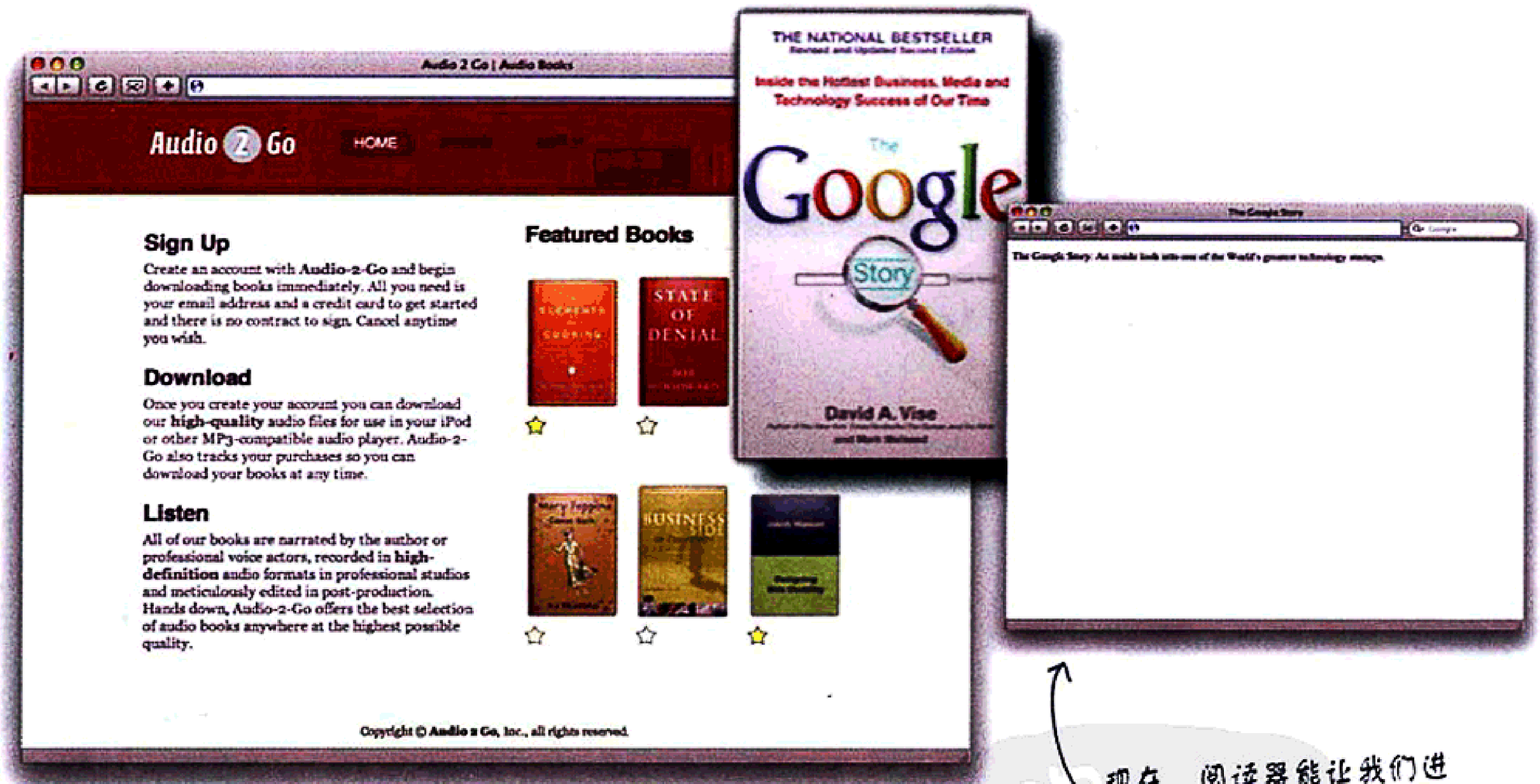


最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

试驾

再试一次 Audio-2-Go 的屏幕阅读成效

请为《The Google Story》的图像加入 longdesc，并创建相应的 XHTML 文件来保存实际说明信息。保存你的文件并再次在屏幕阅读器中加载 Audio-2-Go 的首页。



现在，阅读器能让我们进一步确认书籍信息，而不用强迫没意愿的人听一长串描述。

没有蠢问题

问： 完全都是文字说明的网页也需要与网站采取相同的设计吗？

答： 不用。只有使用屏幕阅读器的用户会读取说明网页。所以，你只需要（语义正确地）标记文字。不需加上 CSS。

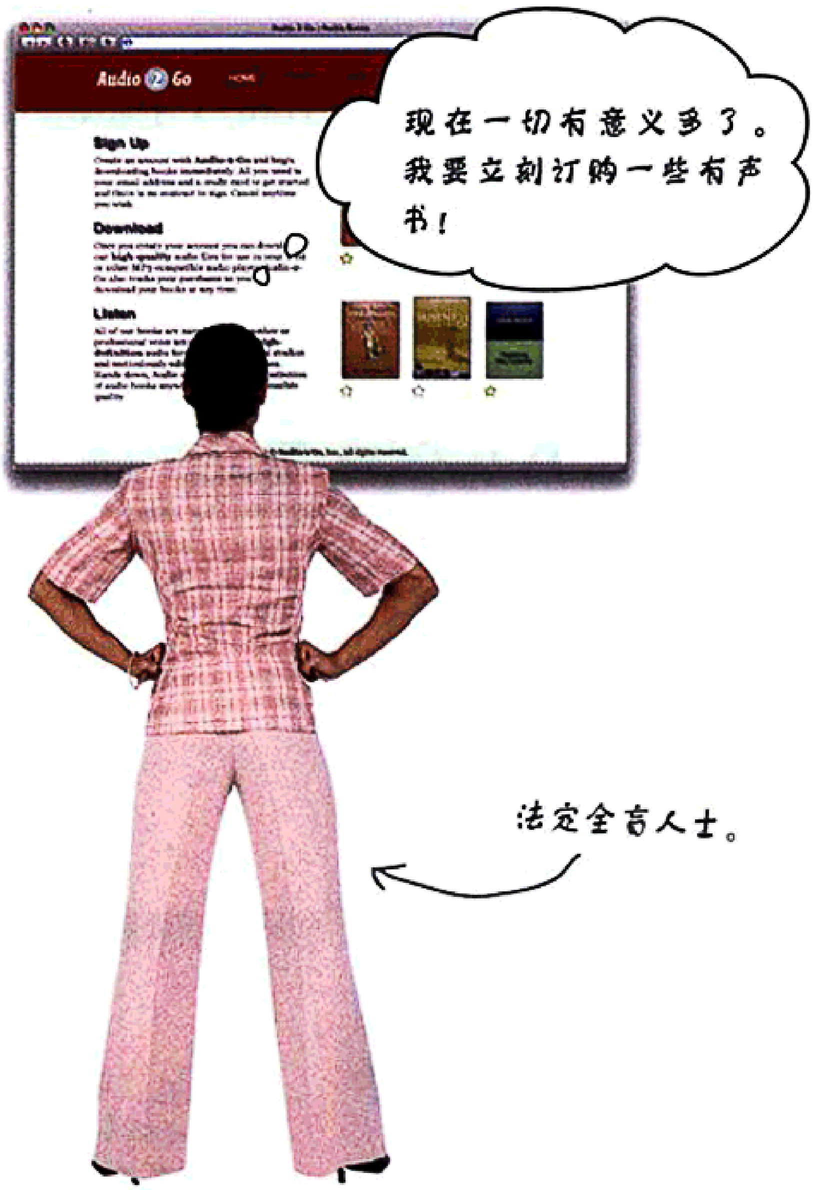
问： 视觉没有障碍的用户也会看到LONGDESC链接吗？

答： 只有使用屏幕阅读器的人才“看得到”longdesc。没有视觉障碍的用户甚至不会知道有这个属性，除非他们查看网页的源代码。

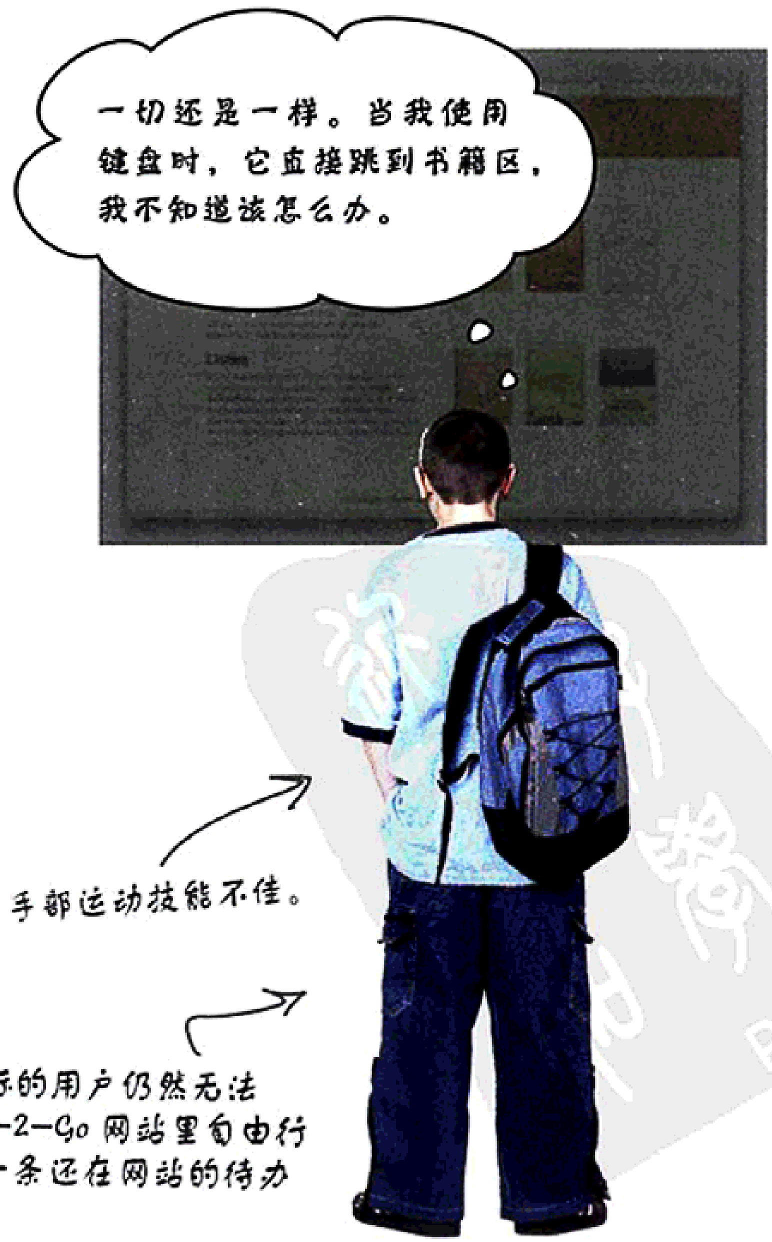
问： 所有屏幕阅读器都认得 longdesc 吗？

答： 很可惜，只有较新的屏幕阅读器认得 longdesc。较老的屏幕阅读器并未内置此功能。幸好，目前的 JAWS 版本，也是目前使用人数最多的屏幕阅读器，支持longdesc。

对于 Audio-2-Go 的部分用户，前面的改良确实有所不同



法定全盲人士。



手部运动技能不佳。

没有鼠标的用户仍然无法在 Audio-2-Go 网站里自由行动。这一条还在网站的待办事项里。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

可访问性不仅仅考虑屏幕阅读器

alt 与 longdesc 属性帮助各位在可访问性上前进了一大步……但视障用户并非唯一的受众。许多人有使用鼠标的困难，或者只是更爱用键盘。这一点改变了一切。

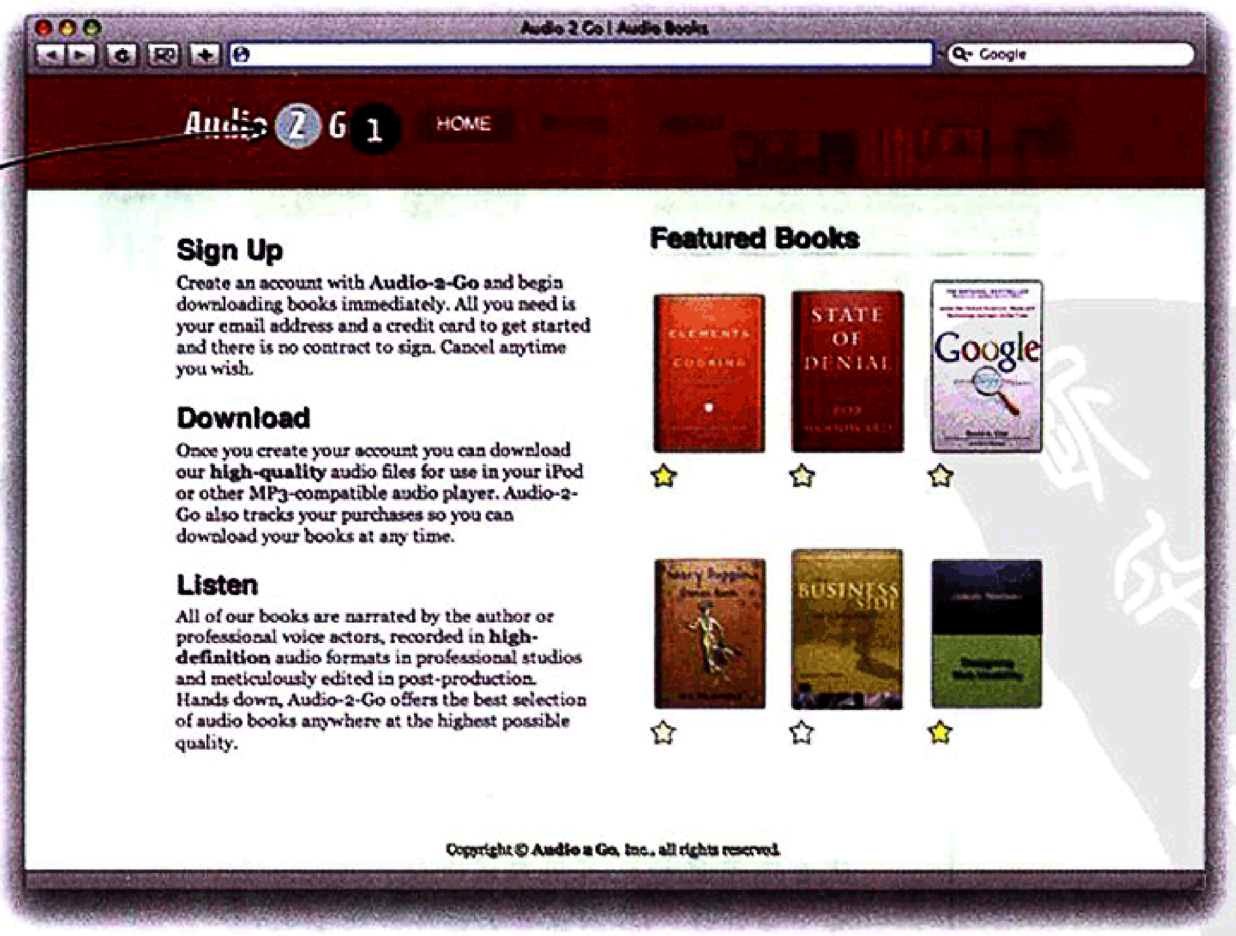
没有鼠标的万维网？没错，事态远比你想象得更复杂。这表示你在检查网站时必须不用鼠标。

习题

请用你最喜欢的浏览器打开 Audio-2-Go网站。请试着只用键盘在网页上移动。各位会经常用到 Tab 键。可以四处移动吗？移动时有何顺序？移动的顺序是否符合网页元素的视觉顺序呢？

诀窍：如果是 Safari 用户，请按 Option—Tab键，即可在非表单的网页元素间循环移动。

使用数字指出键盘带领你在 Audio—2—Go 网站上移动的顺序。

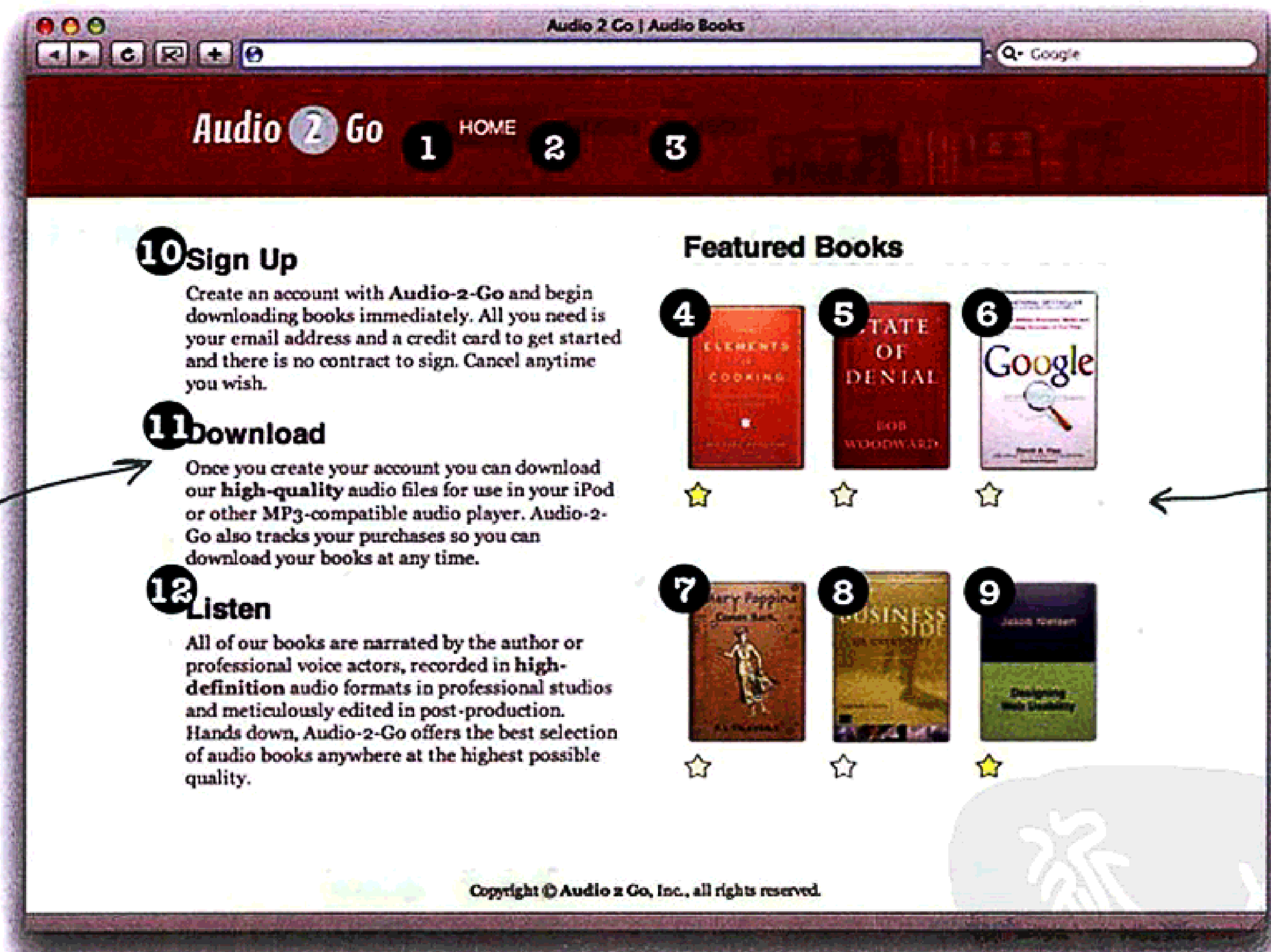




习题解答

各位的任务是只用键盘来检查 Audio-2-Go 网站。你的双眼看出的顺序为何？Tab 键的行为是否与预期相同？以下是我们做出的元素顺序：

页头和主导航先出现。还不错……既然它们位于页头区，我们自然也会如此期待。



从页头区按 Tab 键后把我们带到书籍区。这种表现不对啊……左侧的介绍文字呢？

嗯……这些文字应该摆在最顶端的网页分区下，结果顺序却在最后面。

动动脑

试着不用鼠标也不用双眼来使用Audio-2-Go网站。使用屏幕阅读器“查看”网页时，tab顺序是否对你有些重要？

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

利用Tab键的网页内部移动应该有顺序

无论视障与否，利用Tab键在网页里移动的顺序应该与视线在网页元素上移动的顺序相同。换句话说，tab顺序一般应该由左而右、由上而下。大多数网站的布局方式正是如此，我们用双眼处理网站的方式也是如此。

然后，对于Audio-2-Go，我们需要确保左侧的文字（Sign Up，Download和Listen）在书籍供货之前出现。这样会给用户更多背景与线索，让他们看起来更直观。为了修复这个问题，我们所需要做的就是添加`tabindex`属性到我们的元素并为元素排序：

书籍是列表里的项。所以我们为每个书籍链接提供一个 tabindex 属性。

```
<h2>Featured Books</h2>
<ul>
  <li><a href="books/1" tabindex="7">
    <img alt="the elements of cooking" src="images/elements.png" /></a>
    <br /><img alt="star" src="images/star _ high.png" /></li>
  <li><a href="books/2" tabindex="8" >
    <img alt="state of denial" src="images/sod.png" /></a>
    <br /><img alt="star" src="images/star _ medium.png" /></li>
  <li><a href="books/3" tabindex="9" >
    <img longdesc="google.html" alt="the google story" src="images/google.png" /></a>
    <br /><img alt="star" src="images/start _ medium.png" /></li>
  <li><a href="books/4" tabindex="10" >
    <img alt="mary poppins" src="images/mp.png" /></a>
    <br /><img alt="star" src="images/star _ medium.png" /></li>
  <li><a href="books/5" tabindex="11" >
    <img alt="business of creativity" src="images/creativity.png" /></a>
    <br /><img alt="star" src="images/star _ high.png" /></li>
  <li><a href="books/6" tabindex="12" >
    <img alt="designing web usability" src="images/dwu.png" /></a>
    <br /><img alt="star" src="images/star _ medium.png" /></li>
</ul>
```

这些书籍将出现在任何tabindex值较低的元素后、以及任何tabindex值较高的元素前。



习题

整个 Audio-2-Go 网站都需要 tabindex 检修。请打开 index.html，为所有需要的元素加上 tabindex。测试网页时只使用键盘，直到你觉得网页没问题了。



以下是 Audio-2-Go网站的 index.html 中大部分的标记（我们省略了不重要的部分）。我们使用 tabindex 指定顺序……你的标记结果也一样吗？

原本按 tab 键就会先跳到这里，但我们还是手动加上 tabindex 以策安全。

```
<ul id="nav">
  <li><a tabindex="1" title="homepage" href="index.html">Home</a></li>
  <li><a tabindex="2" title="browse books"
         href="books.html">Home</a></li>
  <li><a tabindex="3" title="about Audio2Go"
         href="about.html">About</a></li>
</ul>
...
```

这些出现在标记中的顺序较早，但对键盘用户而言，它们的顺序应该再迟一点。

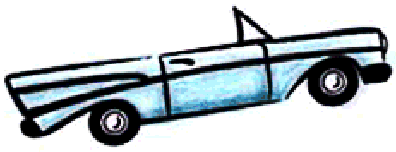
```
<div id="featured-books">
  <ul>
    <li><a tabindex="7" href="/books/1">
      <img alt="the elements of cooking" src="elements.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="8" href="/books/2">
      <img alt="state of denial" src="sod.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="9" href="/books/3">
      <img alt="the google story" src="google.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="10" href="/books/4">
      <img alt="mary poppins" src="mp.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="11" href="/books/5">
      <img alt="business of creativity" src="creativity.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="12" href="/books/6">
      <img alt="designing web usability" src="dwu.jpg" /></a></li>
</ul>
</div>
...
```

我们省下了星星图像以节省空间……别担心，范例文件中还是保留了图像。

这几行在标记中的位置已经很后面了，但这些文字的 tab 顺序应该比它上面那组内容（书籍链接）早。

```
<div id="info">
      <h2><a tabindex="4" href="signup">Signup</a></h2>
      <p> Create an account with <strong>Audio-2-Go</strong> and begin
downloading books immediatly. All you need is your email address and a
credit card to get started and there is no contract to sign. Cancel anytime
you wish.</p>
      <h2><a tabindex="5" href="download">...</h2>
      <p>...</p>
      <h2><a tabindex="6" href="listen">...</h2>
      <p>...</p>
</div>
```

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



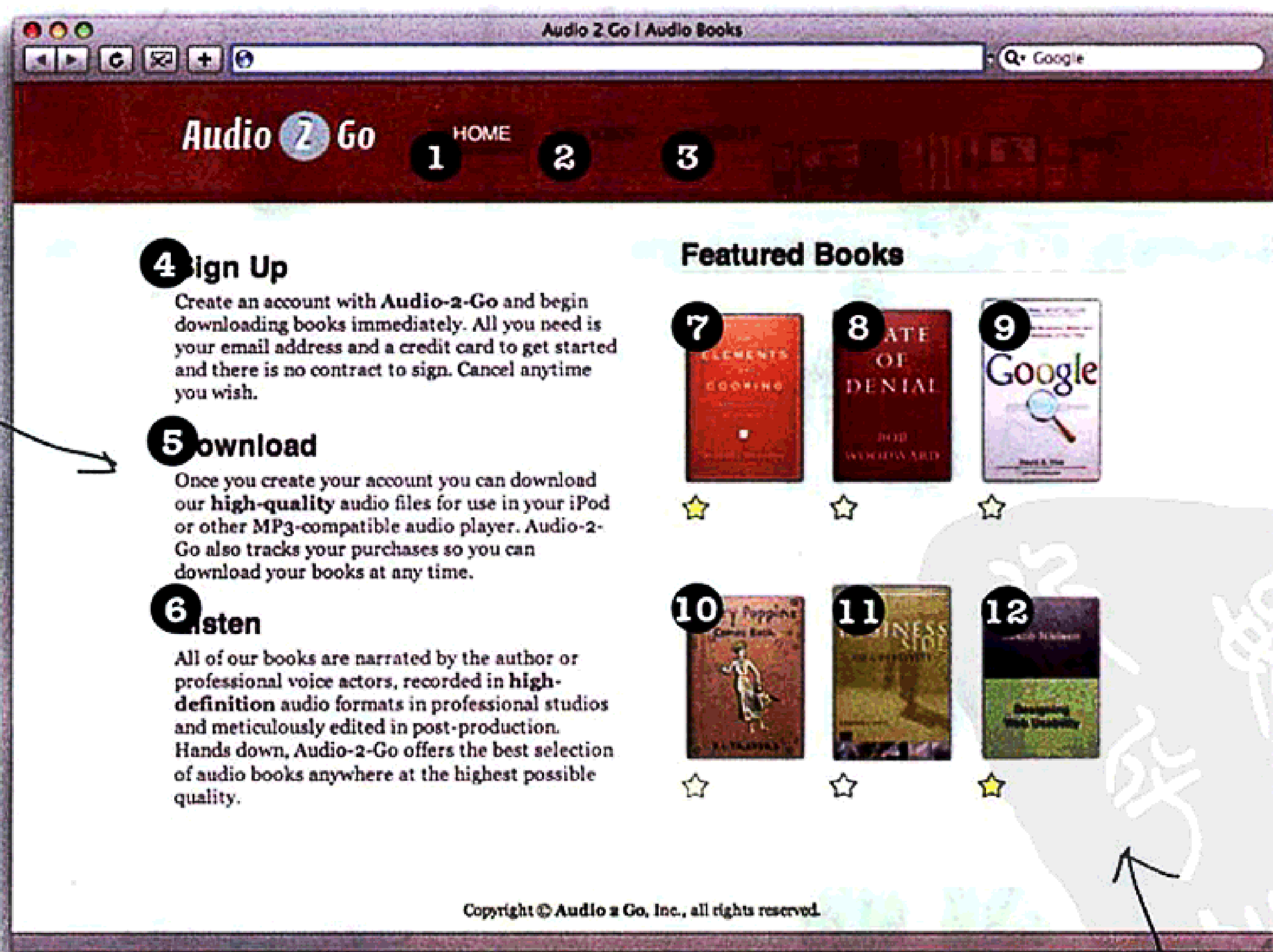
试驾

不用鼠标操纵 Audio-2-Go 的感觉如何？

使用正确的 tabindex更新 index.html。然后重新加载 index.html 并试着不用鼠标在网页中移动。

请记住，如果是Safari用户，则需使用Option—Tab键，以使用内置的tab顺序。

用Tab键移动的顺序应该从网页的页头与导航开始。



然后应该跳到网页介绍（用户才能知道网站的相关概要）。

最后，Tab应该移动到书籍区域。

Audio-2-Go 的可访问程度好多了



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

没有蠢问题

问：若是没有tabindex，字段（表示正在使用的元素）会依照标记的顺序移动吗？

答：正是如此。浏览器因tab而移动的顺序就是元素在XHTML中的顺序，不论CSS样式对外观有何影响。

问：为什么不直接在XHTML里依照网页上线后的理想元素顺序排列呢？

答：这个想法不错……事实上，我们稍后就会提到这个方法。虽然CSS可以轻松改变呈现顺序，使用tabindex仍然是不错的主意。

问：对于双手的运动控制能力不佳而倾向使用键盘的用户，tabindex属性确实适合他们。但完全无法使用双手的人该怎么办呢？

答：许多网络用户基于某些因素——例如瘫痪、截肢，而无法使用鼠标。他们改用其他输入系统，例如head-mouse（头部鼠标设备）、head-pointer（头部指针设备）、mouth-stick（嘴咬指示棒）等指向设备或是语音识别软件与eye-gaze sysytem（视线跟踪系统）。这些系统多半也能捕捉tabindex属性……因此，逻辑tab顺序甚至显得更加重要。

问：不见得每位视障人士都是全盲——可访问性措施也适合用于他们吗？

答：当然。视觉功能障碍不仅仅包括全盲人士，也涵盖某种程度的弱视（low vision，有时与“partially sighted”混用）。包括散光（视物不够锐利）、管状视力（tunnel vision，只看到视线中间区域）、中央视野损伤（central field loss，只看到视线的边缘）、白内障等。

问：视障包括色盲吗？

答：是的。色盲意指缺乏某个色系的感知——例如红绿色盲、黄蓝色盲。有时候，色盲造成完全无法识别任何色彩。

问：我们也需要照顾听障人士吗？

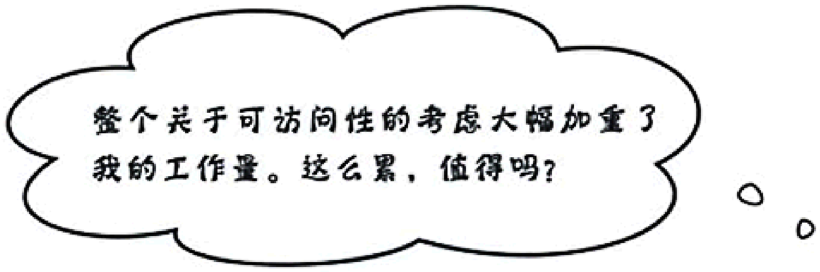
答：身为可访问网站的设计者，也应该顾及耳聋与重听人士。尤其当我们需要处理大量多媒体内容，例如视频或音频时特别重要。

问：设计一个可访问网站时，还要考虑哪些残障类型呢？

答：还有认知与神经两方面的障碍需要注意。包括学习障碍，例如阅读障碍（dyslexia）、注意力障碍（例如多动症）、影响智力发展的发育障碍，甚至也包括记忆障碍（如短期失忆、长期失忆或是无法回想语言等）。

问：该如何面对这么多认知与神经障碍的症状呢？

答：在设计可访问网站时，有个很简单的策略可处理认知与神经障碍。对于具有发育障碍的人士，请提供图像作为信息沟通的替代管道。而且，网站若具有清楚的视觉逻辑（本书稍早谈过此内容），对各种认知与神经障碍人士的网站体验问题一样大有帮助。





可访问性永远值得付出额外工时。

为何需要在意网站的可访问性？实在很难压下这个疑问。你的受众又不一定有残障而影响他们体验网站，不是吗？可访问性真的这么重要吗？

事实上，**几乎可以确定某位残障人士正在试图使用你的网站**。根据美国人口普查局（U.S. Census Bureau）统计，美国19.6%的人具有某种身心障碍。如果这个数据的说服力还不够，我们再多提出几个可访问性如此重要的原因！

❶ 法律要求可访问性

《U.S Federal Rehabilitation Act（美国联邦康复法）》第 508 节要求联邦机构应使其电子与信息技术，包括网站，都能让残疾人方便使用。此外，很多全球企业都要求旗下的官方网站内容具可访问性。

❷ 每个人都受惠于可访问性

打造可访问的网站的许多强化措施与技术也对非身心障碍用户有益。可访问的网站通常更容易导航、对用户友善而且下载速度更快。

❸ 可访问性对你的事业有益

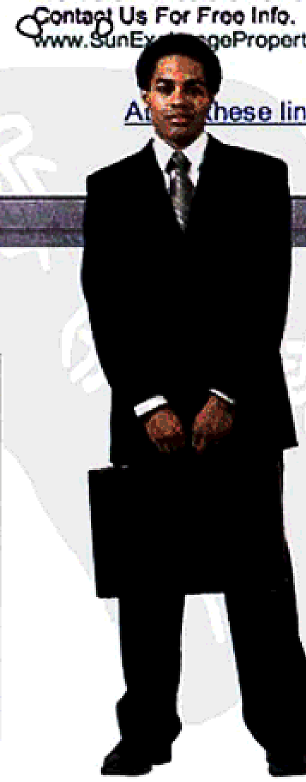
深刻了解可访问性的设计工作室比不了解的公司更具有竞争优势。例如，联邦机构必须遵守可访问性的标准，但有时无法自己办到。这表示具有可访问的网站设计的经验时，将更可能获得这些国家机关的委托。

❹ 可访问性是应做的正确事项

对于许多残疾人，可访问的网站代表了不依赖他人的一大步。这些网站供应大量政府和教育服务与信息，如果少了可访问的网站，残疾人将无法自行取得这些知识。设计时谨记可访问性，能使每个人都觉得网站更亲切。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/





磨笔上阵

各位现在是Web专家了。在网络上可以找到哪些关于WCAG的信息？它对Audio-2-Go网站有何意义？请在下面总结你的看法：

....

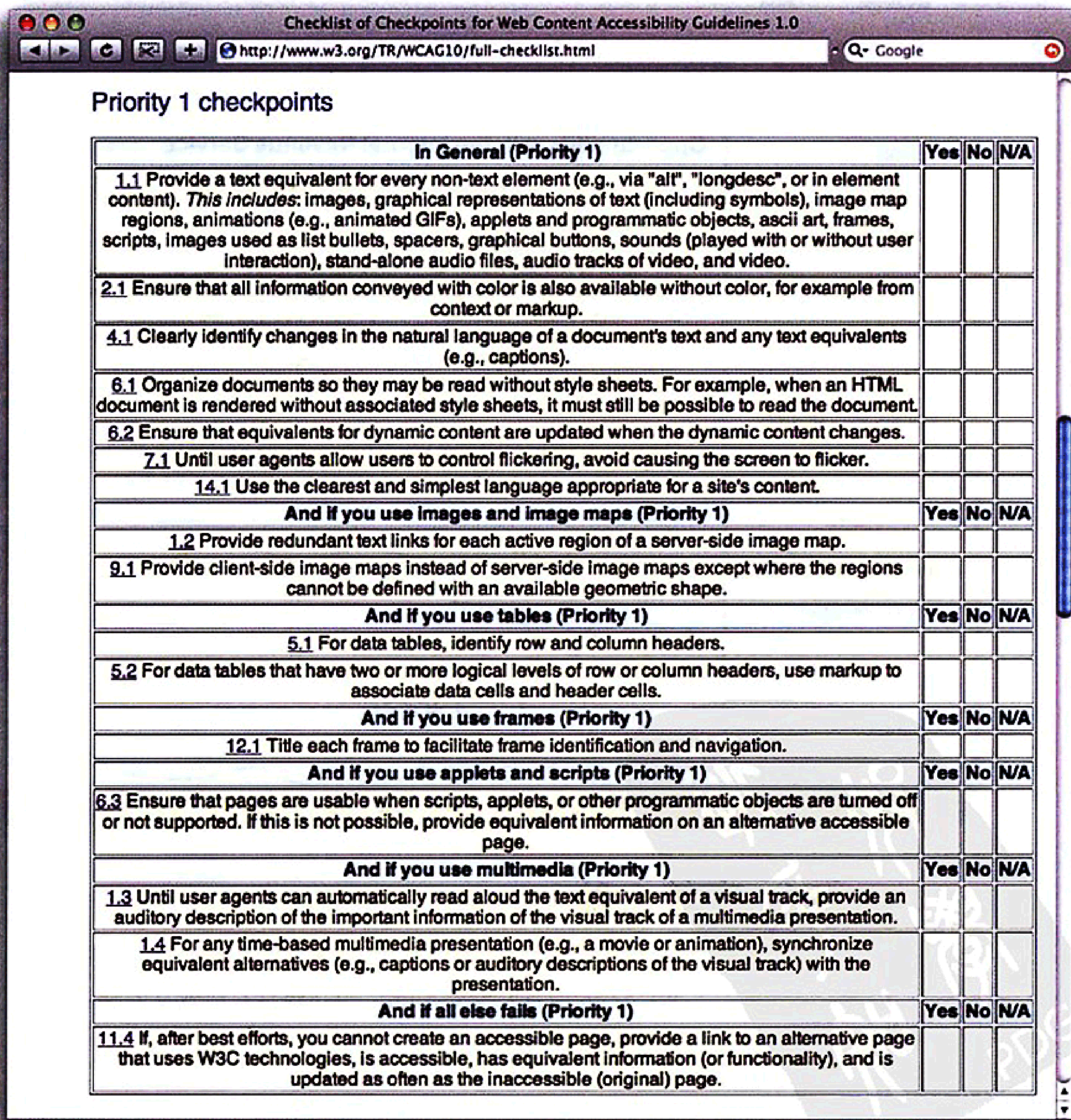
....

....

WCAG Priority 1

WCAG的全名是 Web Content Accessibility Guidelines（Web内容可访问性方针）。W3C，构思出大多数Web标准的团体，定义了这组建立可访问的网站的方针。遵循WCAG方针，你的网站将比未遵循时更能让用户觉得亲切。

WCAG Priority 1（WCAG优先级1）是W3C认为是基础要求的一组方针。无视Priority 1，则一定会遗忘部分残障用户。以下是Priority 1方针的大致模样：



Priority 1 checkpoints

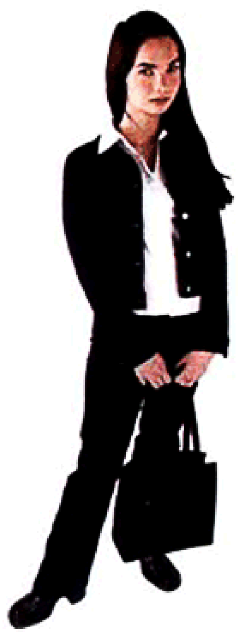
In General (Priority 1)	Yes	No	N/A
1.1 Provide a text equivalent for every non-text element (e.g., via "alt", "longdesc", or in element content). *This includes*: images, graphical representations of text (including symbols), image map regions, animations (e.g., animated GIFs), applets and programmatic objects, ascii art, frames, scripts, images used as list bullets, spacers, graphical buttons, sounds (played with or without user interaction), stand-alone audio files, audio tracks of video, and video.			
2.1 Ensure that all information conveyed with color is also available without color, for example from context or markup.			
4.1 Clearly identify changes in the natural language of a document's text and any text equivalents (e.g., captions).			
6.1 Organize documents so they may be read without style sheets. For example, when an HTML document is rendered without associated style sheets, it must still be possible to read the document.			
6.2 Ensure that equivalents for dynamic content are updated when the dynamic content changes.			
7.1 Until user agents allow users to control flickering, avoid causing the screen to flicker.			
14.1 Use the clearest and simplest language appropriate for a site's content.			
And if you use images and image maps (Priority 1)	**Yes**	**No**	**N/A**
1.2 Provide redundant text links for each active region of a server-side image map.			
9.1 Provide client-side image maps instead of server-side image maps except where the regions cannot be defined with an available geometric shape.			
And if you use tables (Priority 1)	**Yes**	**No**	**N/A**
5.1 For data tables, identify row and column headers.			
5.2 For data tables that have two or more logical levels of row or column headers, use markup to associate data cells and header cells.			
And if you use frames (Priority 1)	**Yes**	**No**	**N/A**
12.1 Title each frame to facilitate frame identification and navigation.			
And if you use applets and scripts (Priority 1)	**Yes**	**No**	**N/A**
6.3 Ensure that pages are usable when scripts, applets, or other programmatic objects are turned off or not supported. If this is not possible, provide equivalent information on an alternative accessible page.			
And if you use multimedia (Priority 1)	**Yes**	**No**	**N/A**
1.3 Until user agents can automatically read aloud the text equivalent of a visual track, provide an auditory description of the important information of the visual track of a multimedia presentation.			
1.4 For any time-based multimedia presentation (e.g., a movie or animation), synchronize equivalent alternatives (e.g., captions or auditory descriptions of the visual track) with the presentation.			
And if all else fails (Priority 1)	**Yes**	**No**	**N/A**
11.4 If, after best efforts, you cannot create an accessible page, provide a link to an alternative page that uses W3C technologies, is accessible, has equivalent information (or functionality), and is updated as often as the inaccessible (original) page.			

http://www.w3.org/TR/WCAG10/full-checklist.html*

这个文件里还有Priority 2和3。但Audio-2-Go只需满足Priority 1方针。

*编注：2008年12月11日，W3C公布WCAG 2.0。W3C的网站上解释了两代方针的差异，请至：http://www.w3.org/WAI/intro/wcag.php查看。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



WCAG令人望之生畏……但你所需的改变或许不用这么多。

WCAG必须涵盖每种可能网站上的所有想得到的可能性。也就是说，它要处理许多或许不会影响你的网站的事项。

最重要的一点，WCAG的许多检查内容应该是你已经完成的事项，例如“使用适合网站内容的最清楚与最简单的语言”。所以，列表上的许多事项已经完成了！想符合Priority 1，各位只需注意**尚未完成的可实施检查项**。

磨笔上阵

请研究前页的检查列表，或者直接上网浏览WCAG检查列表（http://www.w3.org/TR/WCAG10/full-checklist.html）。写出使Audio-2-Go网站满足Priority 1的所有必须改变。

....

....

....

....

....

....

磨笔上阵 解答

你的任务是找出让 Audio-2-Go网站与Priority 1相符的任何待办事项。

- [x] 1.1 Provide a text equivalent for every non-text element (e.g., via "alt", "longdesc", or in element content). *This includes*: images, graphical representations of text (including symbols), image map regions, animations (e.g., animated GIFs), applets and programmatic objects, ascii art, frames, scripts, images used as list bullets, spacers, graphical buttons, sounds (played with or without user interaction), stand-alone audio files, audio tracks of video, and video.

这一项已经完成，我们为图像加上了 alt 与 longdesc 属性。

- [ ] 2.1 Ensure that all information conveyed with color is also available without color, for example from context or markup.

这一项包括图片（graphic）与图标（icon）。书籍评分的星星图案可能有问题……还有，我们的网站没有色彩会是什么样子？

- [ ] 6.1 Organize documents so they may be read without style sheets. For example, when an HTML document is rendered without associated style sheets, it must still be possible to read the document.

这一项有点类似 tabindex……与顺序有关。但是，顺序必须在标记里也有意义。这部分有点麻烦。

待办事项

~~为所有非文字元素提供同义说明文字~~。

所有色彩信息也必须能以无色彩的方式呈现。

组织文件，使文件在没有样式表时读起来也合情合理。

这是我们想到的Audio-2-Go网站的待办事项。你想到的与我们想到的有哪些差别？

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

没有蠢问题

问：WCAG Priority 1与《美国联邦康复法》第508节有什么不同？

答：有几项重要的差异。首先，WCAG是由W3C（万维网联盟）研拟的建议事项。虽然W3C没有强制执行建议的权力，他们却在思索标准，让残疾人也能使用可访问的网站。第508节则是美国政府根据WCAG Priority 1 制订的必要事项。第508节要求所有政府机构以及承接政府业务的公司必须遵守这项法令。第508节并未强制规范私人部门，只要他们并未接触政府业务。

问：不遵守WCAG会被警察抓吗？

答：不会。WCAG仅是一个让网站可访问的指示方针。再说，W3C没有逮捕任何人（或收罚款）的权力。不过，忽视WCAG就如同忽视一部分受众，这可不是什么好事。即使花了好几天的时间才达到可访问性的标准，都可能对网站有巨大影响。

问：谁能判断我的网站是否合乎方针呢？

答：大部分由你决定。如果遵循了方针并尽量让残障人觉得网站用起来亲切，即可自称为可访问的。因为第508节是法令规定，有些可用于检查并确保代码符合可访问性标准的在线工具。这些工具通常允许我们在网站上张贴“徽章”，声明你的网站符合第508节的要求。WCAG也提供类似服务。

忽略可访问性就如同忽视一部分受众。对你、你的网站、你的用户都是一种伤害。

把可访问性想成你设计每个网站的重大关键。

色彩不该是唯一的沟通形式

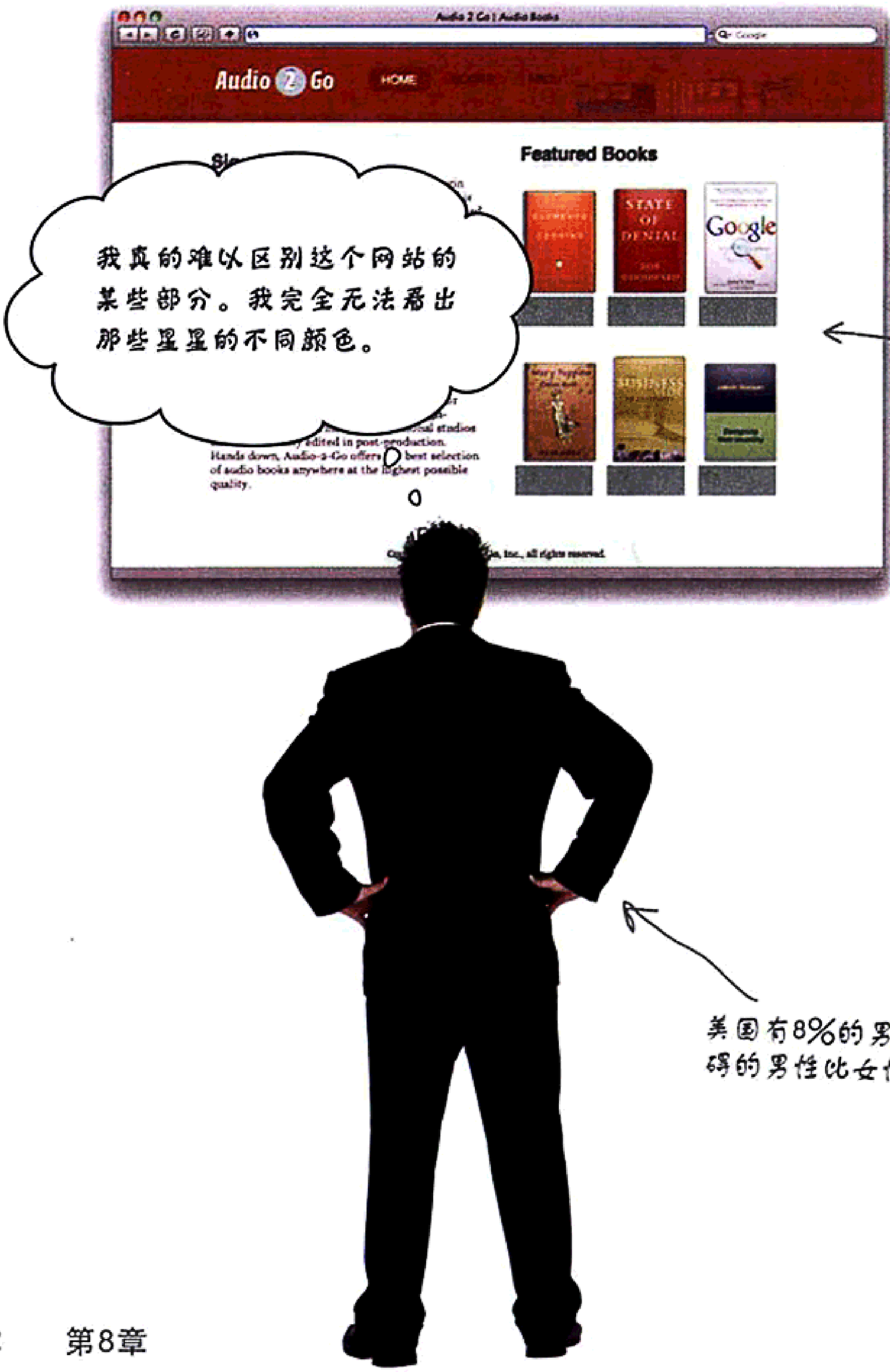
我们已经知道色彩影响情感。很难想象没有色彩的网站是什么样子……但真的有些人阅览你的网站（至少部分网站）时看到无色彩的世界。所以，我们表达网站上的一切时不能只依赖色彩。

待办事项

~~为所有非文字元素提供同义说明文字~~

所有色彩信息也必须能以无色彩的方式呈现。

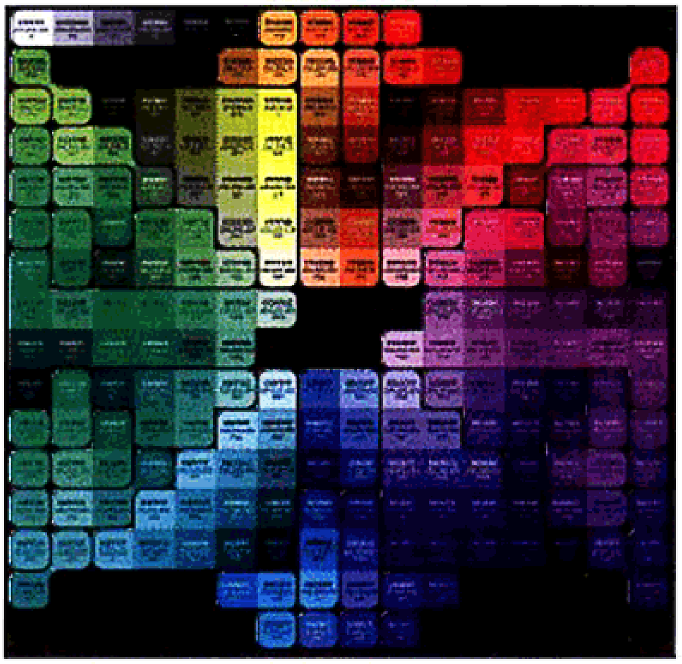
组织文件，使文件在没有样式表时读起来也合情合理。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

网络安全色的世界

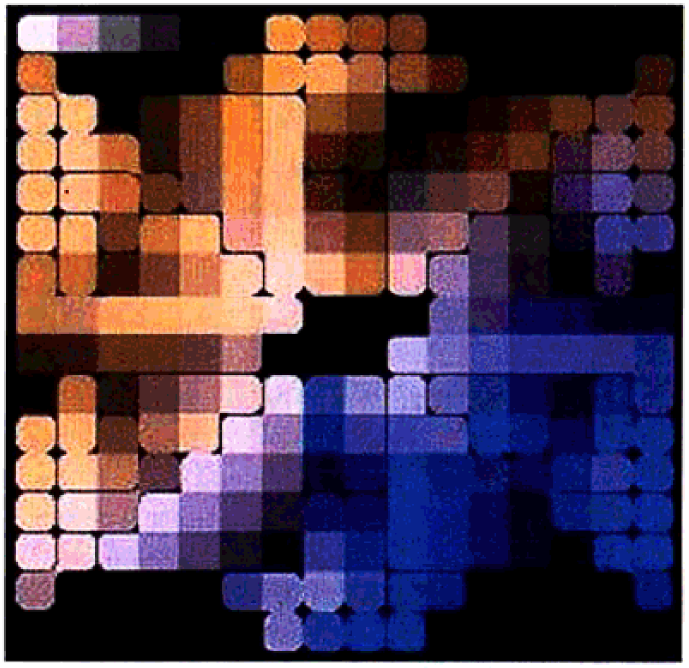
各位可能听说过网络安全色（web-safe color）。大多数人说，这些安全色在不同分辨率与屏幕上看起来也是一致的。下面是网络安全色：



这两个调色板看来完全不相似……你的用户能看到哪一种？

色盲的世界

使用上面的调色板真的符合“网络安全”吗？以下是色盲看到的相同调色板：



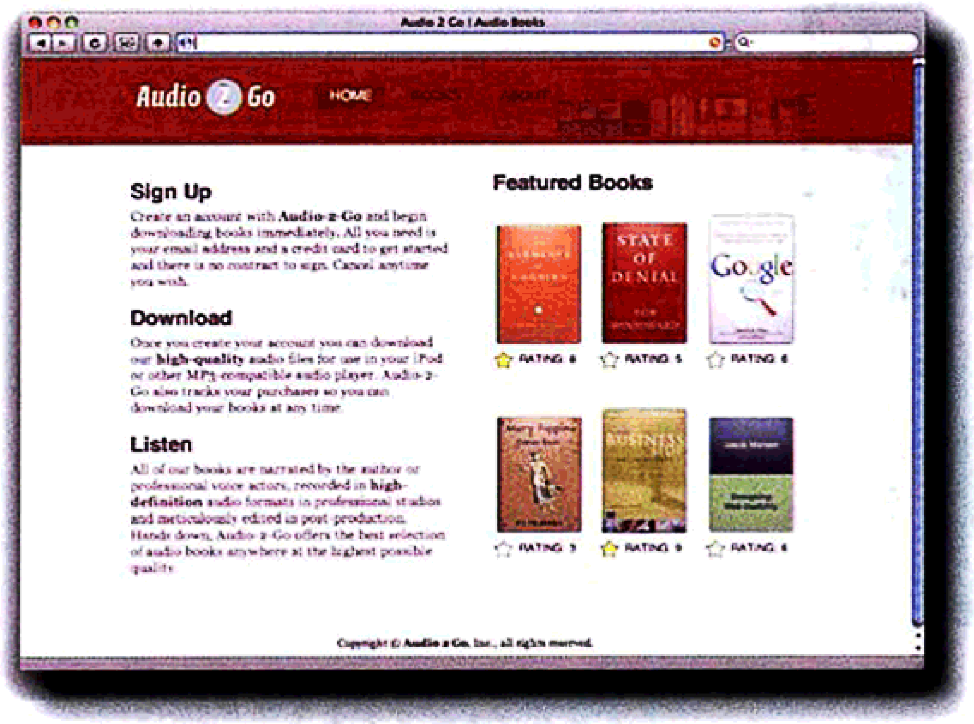
* 本页图像出自 Visibone 的书 (http://www.visibone.com/products/browserbook.html)。

动动脑

你觉得色盲将如何影响设计师对色彩的选择？三色或四色调色板能为色盲提供任何帮助吗？

色盲版 Audio-2-Go

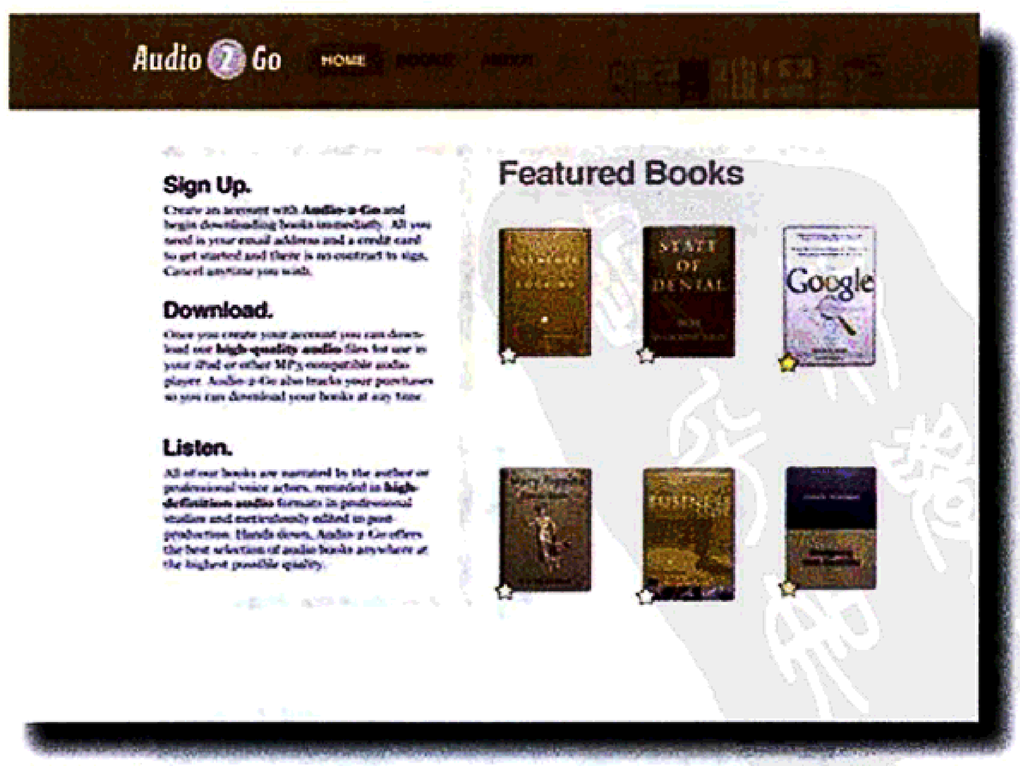
让我们通过几双不同的眼睛看看 Audio-2-Go。因为正常运作的视椎细胞（cone）种类有所不同，我们精心设计的 Audio-2-Go 看起来可能完全不一样：



这是没有色盲的人所见的原版配色。

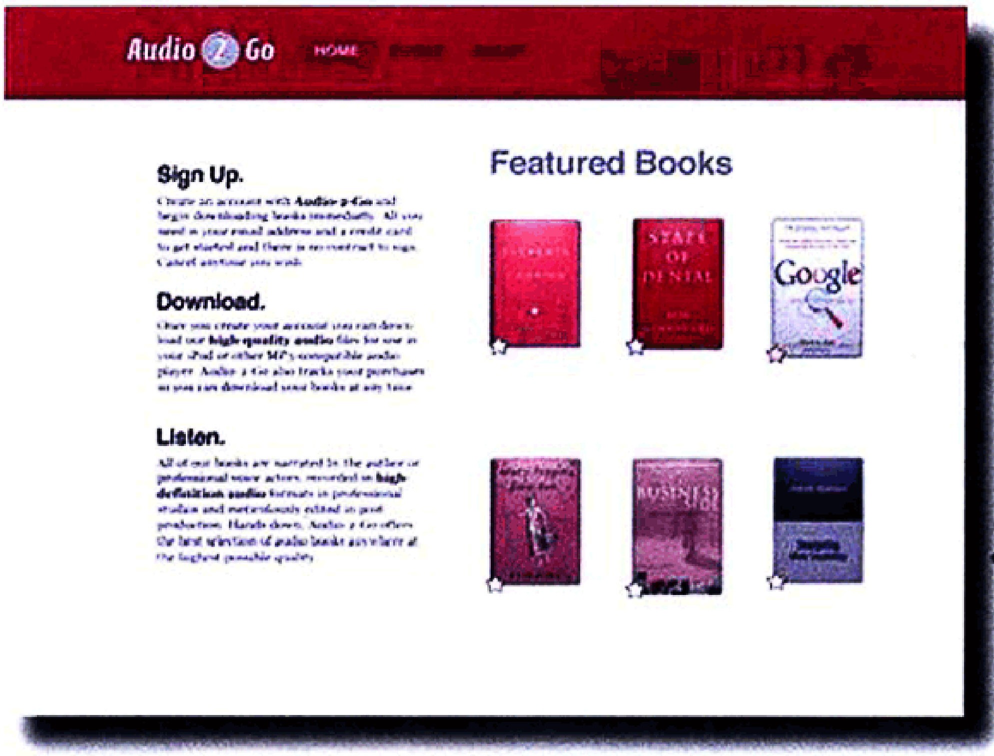
原版

这个版本的配色变化大幅缩减，但大多数网页元素还是可以分辨。



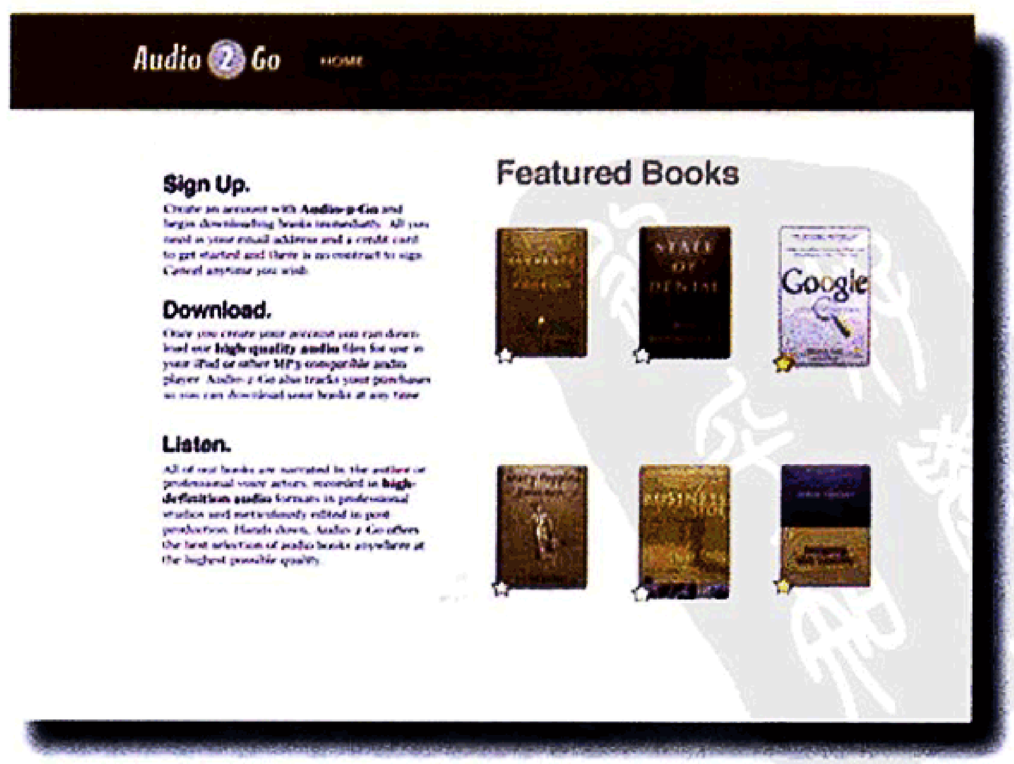
绿色盲（缺乏感知绿色的视锥）

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



较少见的色盲类型，影响黄色调。星星的色彩在这个版本完全无效……绝对违背了WCAG Priority 1。

蓝色盲（缺乏感知蓝色的视锥）



红色盲见到的Audio-2-Go与绿色盲见到的非常相似。网页看起来枯燥乏味，星星图案的边缘似乎有点模糊。

红色盲（缺乏感知红色的视锥）

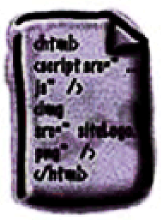
那些星星是大麻烦

Audio-2-Go使用的星星图案造成了问题。“星星有颜色”这点其实还不错，问题在于只通过颜色传达某些信息。你还记得修正不良图标或导航的最简单的方式吗？对了，加上文字！

关于书籍的评分，只需简单地加上文字版评分信息。然后把星星图案设为背景图，就像第6章中处理导航与图标的方式一样。

```
<div id="featured-books">
  <ul>
    <li><a tabindex="7" href="/books/1">
      <img alt="the elements of cooking" src="elements.jpg" /></a><br />
      <span class="rating high">Rating: 8</span>
    </li>
    <li><a tabindex="8" href="/books/2">
      <img alt="state of denial" src="sod.jpg" /></a><br />
      <span class="rating medium">Rating: 5</span>
    </li>
    <li><a tabindex="9" href="/books/3">
      <img alt="the google story" src="google.jpg" /></a><br />
      <span class="rating medium">Rating: 6</span>
    </li>
    <li><a tabindex="10" href="/books/4">
      <img alt="mary poppins" src="mp.jpg" /></a><br />
      <span class="rating low">Rating: 3</span>
    </li>
    <li><a tabindex="11" href="/books/5">
      <img alt="business of creativity" src="creativity.jpg" /></a><br />
      <span class="rating high">Rating: 9</span>
    </li>
    <li><a tabindex="12" href="/books/6">
      <img alt="designing web usability" src="dwu.jpg" /></a><br />
      <span class="rating medium">Rating: 6</span>
    </li>
  </ul>
</div>
```

加入分行符号，并以span标签存放书籍评分。



index.html

我们为span标签设定类别，类别名称以“rating”开始，再根据评分添加等级（分别为low、medium、high）。

没有蠢问题

问：以后都不能使用视觉的指示工具（例如星星）了吗？

答：可以使用。但是不能只用视觉指示工具。如果你用视觉元素表现温度计，则需在温度计旁加上文字说明。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

背景图像仍然是你的好朋友

利用 CSS 与 background 特性，现在可以把星星图案放回网页了。因此还需要为样式表 screen.css 添加一些规则：

```
#featured-books li .rating {
  padding: 4px 0 4px 30px;
  font-family: Helvetica, sans-serif;
  font-size: small;
  text-transform: uppercase;
}
.high {
  background: url('../images/star_high.png') no-repeat left;
}
.medium {
  background: url('../images/star_medium.png') no-repeat left;
}
.low {
  background: url('../images/star_low.png') no-repeat left;
}
```

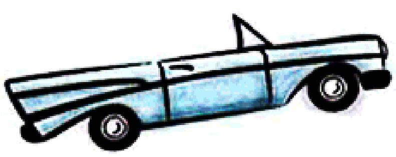
我们需要新的评分系统样式类别。

评分类别的左侧需留下 30px 的边距，为星星图案留下空间。

根据类别，星星将可呈现适当的色彩。



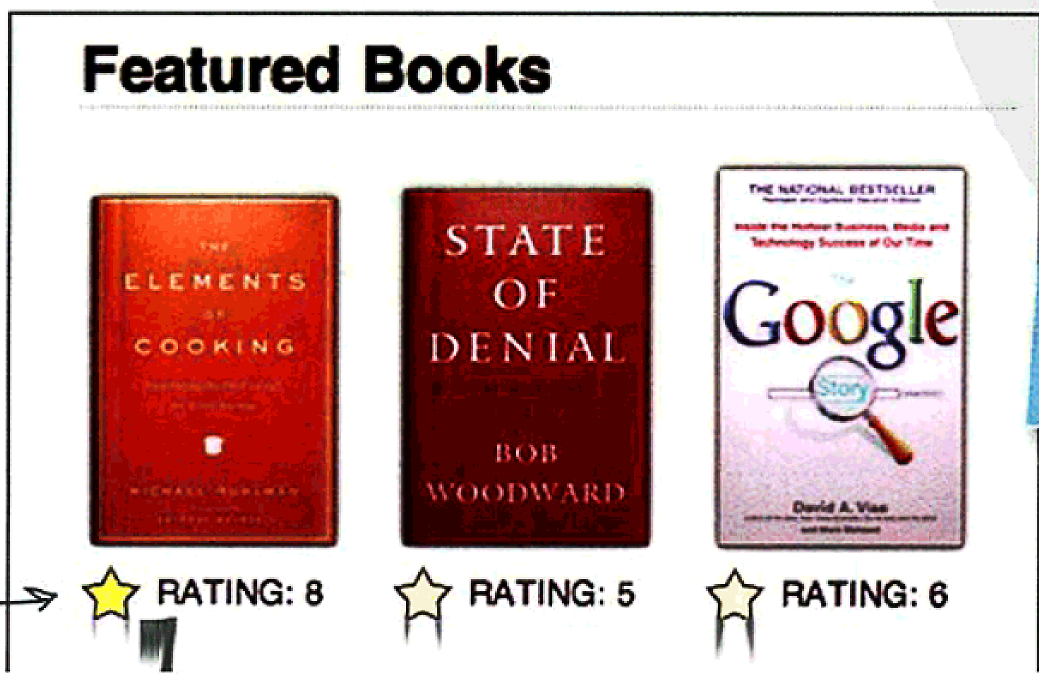
screen.css



试驾

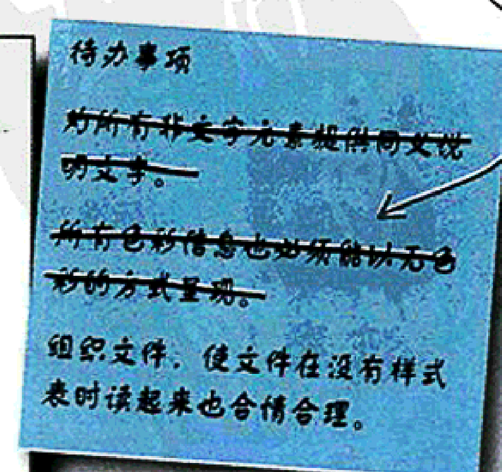
有色彩，但不依赖色彩？

请更新你的 index.html 与 screen.css。然后重新加载 Audio-2-Go 的网页，检查书籍评分的功能。



现在有书籍评分的图标也有文字说明了。

可以划掉这一项了。



除了tabindex，还有更多顺序问题

我们已经使用 `tabindex` 属性来确保 Tab 键在网页文件中的移动顺序正确。但 WCAG 的要求不只如此：既然某些可访问设备不会使用标准键盘，文件的实际标记（markup）也该依序出现。

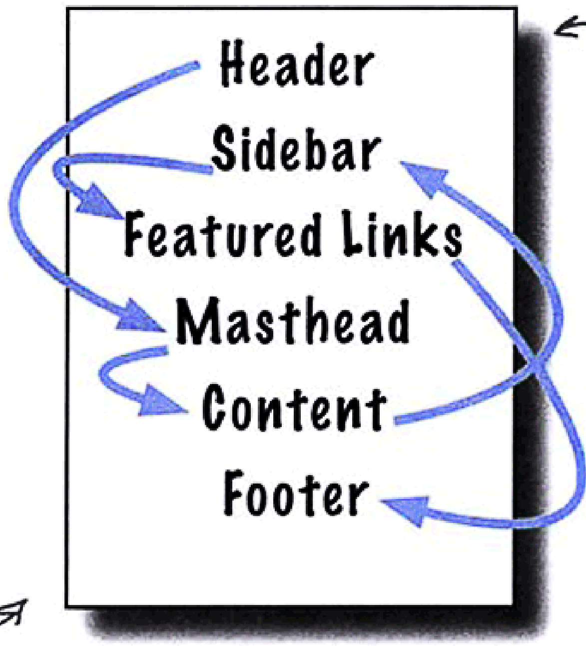
换句话说，想满足 WCAG Priority 1，XHTML 必须依照查看内容的理想顺序来排列，不管是否有 CSS 与 tabindex 的辅助。

待办事项

~~为所有非文字元素提供同义说明文字~~

~~所有色彩信息也必须能以无色彩的方式呈现。~~

组织文件，使文件在没有样式表时读起来也合情合理。



这个网站几乎把内容排在所有元素后……它或许用 CSS 设计了很美观的样式，但无法满足 WCAG 的要求。

这种顺序……很难掌握。

这里采用相同元素，但以理想的查看或收听顺序排列。



注意！

与标准相符的 XHTML 不表示同样符合 WCAG 检查列表。

网站采用合格的 XHTML，只代表你的标记正确无误。WCAG 检查列表则确保你的网站标记尽最大可能地满足最多人的可访问需求。两者有点关联，但不完全相同。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



习题

又到了 Audio-2-Go网站解决 Priority 1 检查项的时间。以下是 Audio-2-Go网站的 index.html 的必要部分。重新安排其中顺序的工作就交给你了。祝各位一切顺利！

tabindex 提供了一些排序信息……但标记的实际顺序不正确。

```
<ul id="nav">
  <li><a tabindex="1" title="homepage" href="index.html">Home</a></li>
  <li><a tabindex="2" title="browse books"
         href="books.html">Home</a></li>
  <li><a tabindex="3" title="about Audio2Go"
         href="about.html">About</a></li>
</ul>
...
<div id="featured-books">
  <ul>
    <li><a tabindex="7" href="/books/1">
      <img alt="the elements of cooking" src="elements.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="8" href="/books/2">
      <img alt="state of denial" src="sod.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="9" href="/books/3">
      <img alt="the google story" src="google.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="10" href="/books/4">
      <img alt="mary poppins" src="mp.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="11" href="/books/5">
      <img alt="business of creativity" src="creativity.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="12" href="/books/6">
      <img alt="designing web usability" src="dwu.jpg" /></a></li>
  </ul>
</div>
...
<div id="info">
  <h2><a tabindex="4" href="signup">Signup</a></h2>
  <p> Create an account with <strong>Audio-2-Go</strong> and begin
downloading books immediatly. All you need is your email address and
a credit card to get started and there is no contract to sign. Cancel
anytime you wish.</p>
  <h2><a tabindex="5" href="download">...</h2>
  <p>...</p>
  <h2><a tabindex="6" href="listen">...</h2>
  <p>...</p>
</div>
```

提示：你或许会想移除 tabindex，并使用 Tab 键检查网页的原本顺序。



index.html

习题解答

你的工作是重新安排 Audio-2-Go 网页中的块顺序，使得网页不采用样式编排时，我们在元素间的移动顺序更符合逻辑。以下是我们的成果。

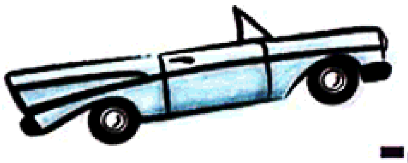
```
<ul id="nav">
  <li><a tabindex="1" title="homepage" href="index.html">Home</a></li>
  <li><a tabindex="2" title="browse books"
         href="books.html">Home</a></li>
  <li><a tabindex="3" title="about Audio2Go"
         href="about.html">About</a></li>
</ul>
```

```
<div id="info">
  <h2><a tabindex="4" href="signup">Signup</a></h2>
  <p> Create an account with <strong>Audio-2-Go</strong> and begin
downloading books immediatly. All you need is your email address and
a credit card to get started and there is no contract to sign. Cancel
anytime you wish.</p>
  <h2><a tabindex="5" href="download">...</h2>
  <p>...</p>
  <h2><a tabindex="6" href="listen">...</h2>
  <p>...</p>
</div>
```

对调"info"<div>与"featured-books"<div>，可在未启用样式表或样式表无法用时，一样让网页呈现适当顺序。

```
<div id="featured-books">
  <ul>
    <li><a tabindex="7" href="/books/1">
      <img alt="the elements of cooking" src="elements.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="8" href="/books/2">
      <img alt="state of denial" src="sod.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="9" href="/books/3">
      <img alt="the google story" src="google.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="10" href="/books/4">
      <img alt="mary poppins" src="mp.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="11" href="/books/5">
      <img alt="business of creativity" src="creativity.jpg" /></a></li>
    <li><a tabindex="12" href="/books/6">
      <img alt="designing web usability" src="dwu.jpg" /></a></li>
  </ul>
</div>
```

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



试驾

我们不需要讨厌的 tabindex。

整理过index.html后重新加载网页。网页看起来应该一样，却已经与WCAG相符。

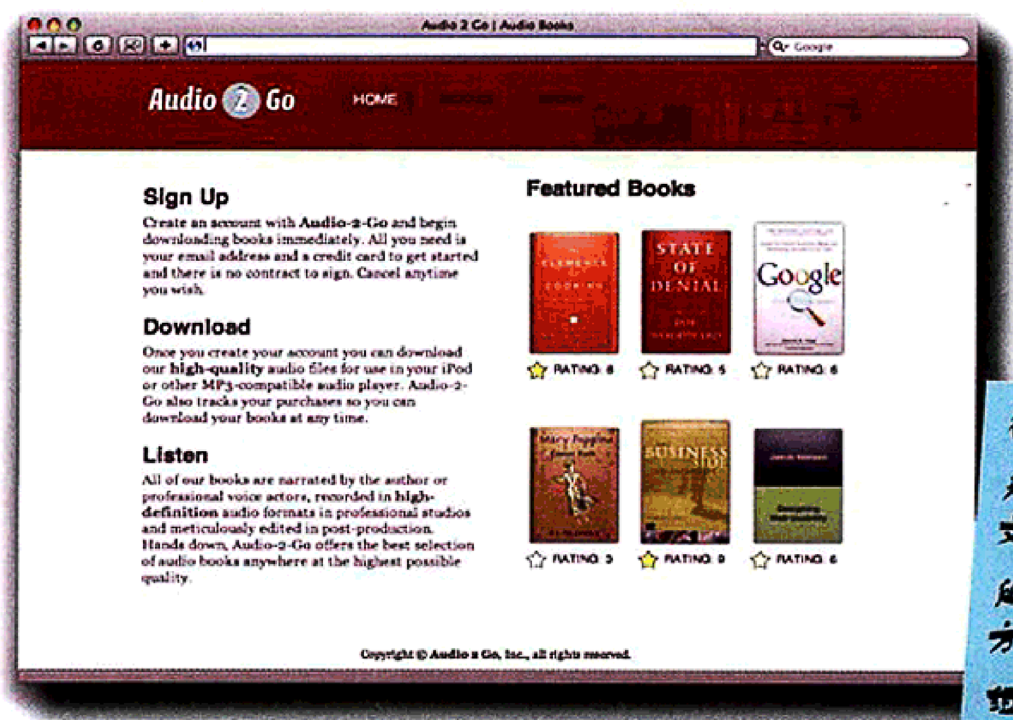
噢？这样就不需要那些tabindex了？

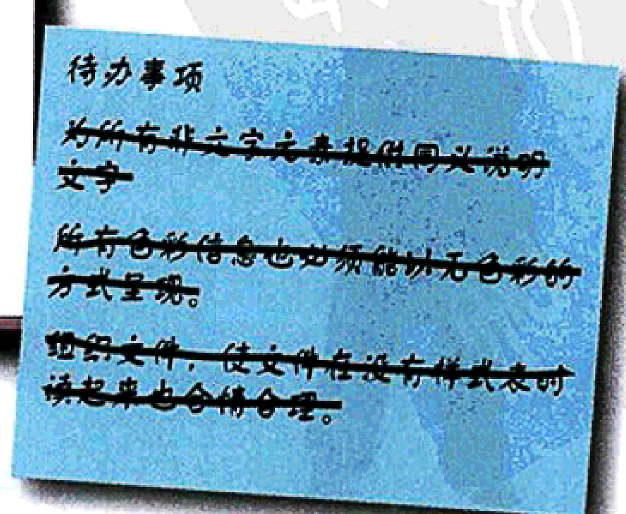


WCAG Priority 1 使我们不再需要tabindex。

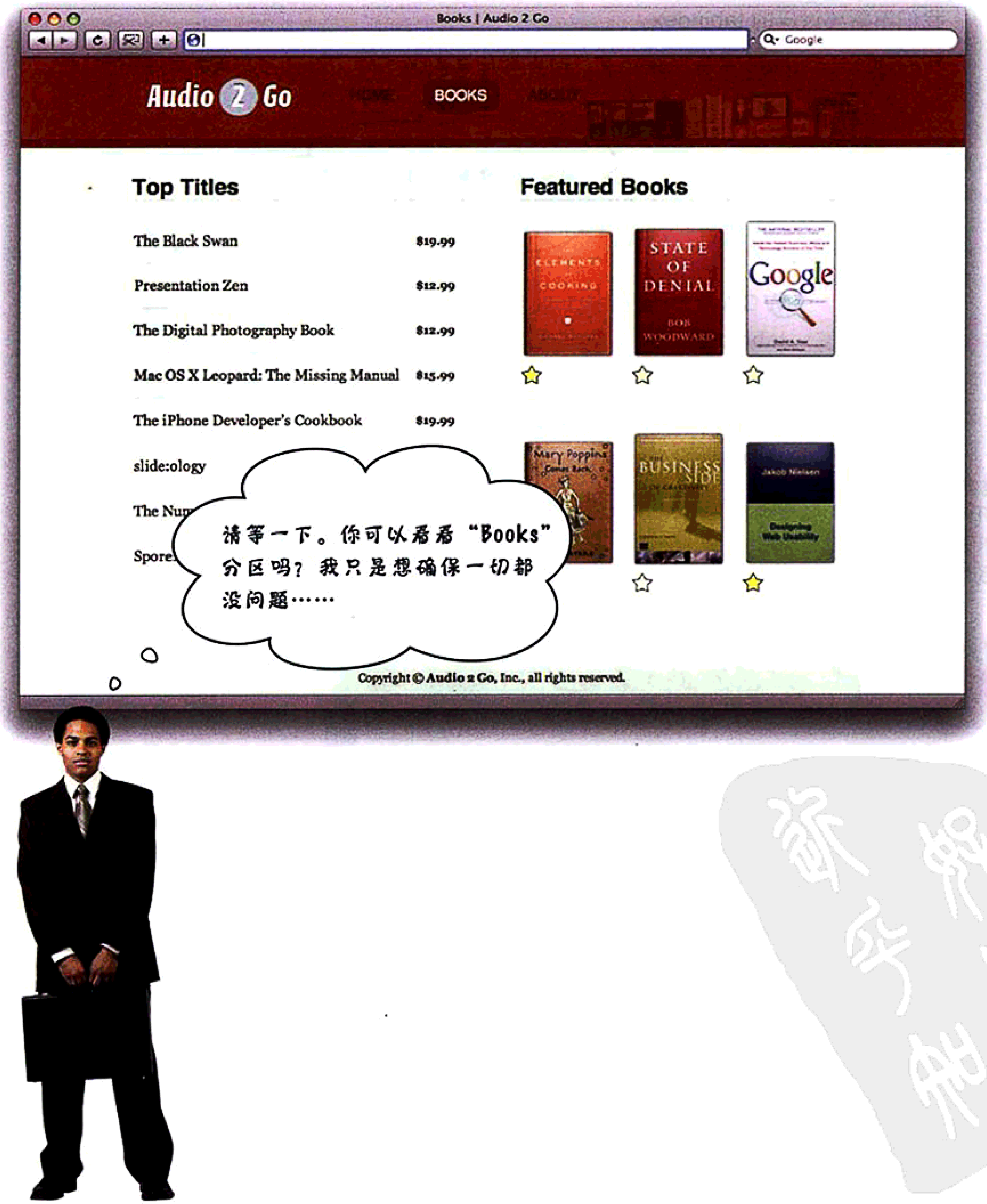
标记排序正确后，请从index.html中移除所有tabindex属性。不只是因为这个属性不再必要，还因为这能让你确定使用 Tab 键时的移动顺序是否正确。

使用 Tab 键是个检验网站标记排序正确的好方法，甚至适用于加入新分区的情况。





我们完成了列表上的所有事项。工作结束了吧？


Books | Audio 2 Go
Google
Audio 2 Go
BOOKS
Top Titles
The Black Swan $19.99
Presentation Zen $12.99
The Digital Photography Book $12.99
Mac OS X Leopard: The Missing Manual $15.99
The iPhone Developer's Cookbook $19.99
slide:ology
Featured Books
STATE OF DENIAL
BOB WOODWARD
Google
Mary Poppins
Jakob Nielsen
Designing Web Usability
请等一下。你可以看看"Books"分区吗？我只是想确保一切都没问题……
Copyright © Audio 2 Go, Inc., all rights reserved.

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

对“Books”分区的网页而言，需要完成哪些WCAG检查项？翻回第298页（或上网），看看有无适用的额外检查项……请在下图的“待办事项”列表上注明待办事项。

待办事项

为所有非文字元素提供同义说明文字

所有色彩信息也必须能以无色彩的方式呈现。

组织文件，使文件在没有样式表时读起来也合情合理。

....

....

这些列表项也是 Top Titles 必须处理完的事项。

提示：Top Titles 列表是个表格。

习题

找出Books网页所需完成的事项后，请打开 `books.html`。这个文件应该在本章的下载文件里。更新XHTML，使它与WCAG相符，并符合Priority 1的检查项。然后翻开下一页，看看是否找出了每一项。

习题解答

你的工作是更新XHTML文件**books.html**，使它与WCAG相符，并符合Priority 1的检查项。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//E
        "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-str
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="
<head>
  <title>Books | Audio 2 Go</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html
  <link rel="stylesheet" href="stylesheets/screen.cs
        type="text/css" media="screen" />
</head>
<body>
  <div id="wrap">
    <div id="header">
      <h1><img alt="Audio 2 Go logo" src="images/au
      <ul id="nav">
        <li><a title="Audio 2 Go home" href="index.html">Home</a></li>
        <li><a class="active" title="Audio books"
              href="books.html">Books</a></li>
        <li><a title="About Audio 2 Go" href="#">About</a></li>
      </ul>
    </div>
    <div id="book-list">
      <h2>Top Titles</h2>
      <table cellpadding="0"
        <tr>
          <th>Book Title</th>
          <th>Price</th>
        </tr>
        <tr>
          <td>The Black Swan</td>
          <td class="price">$19.99</td>
        </tr>
        <tr>
          <td>Presentation Zen</td>
          <td class="price">$12.99</td>
        </tr>
        <tr>
          <td>The Digital Photography Book</td>
          <td class="price">$12.99</td>
        </tr>
        <tr>
          <td>Mac OS X Leopard: The Missing Manual</td>
```

待办事项

为所有非文字元素提供同义说明文字

所有色彩信息也必须能以无色彩的方式呈现。

组织文件，使文件在没有样式表时读起来也合情合理。

所有表格需有行标题与列标题。

……………………………………

你列出这一项了吗？因为Books网页上有表格，我们必须加上表格标题。

5.1 For data tables, identify row and column headers.

只需要加入一行，注明各列的标题即可。

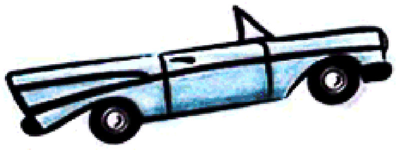
PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/


```
        <td class="price">$15.99</td>
      </tr>
      <tr>
        <td>The iPhone Developer's Cookbook</td>
        <td class="price">$19.99</td>
      </tr>
      <tr>
        <td>slide:ology</td>
        <td class="price">$7.99</td>
      </tr>
      <tr>
        <td>The Numerati</td>
        <td class="price">$11.99</td>
      </tr>
      <tr>
        <td>Spore: Official Game Guide</td>
        <td class="price">$21.99</td>
      </tr>
    </table>
  </div>
  <div id="featured-books">
    <h2>Featured Books</h2>
    <ul>
      <li><a href="books/1"><img alt="the elements of cooking"
            src="images/elements.png" /></a>
          <br /><span class="rating high">Rating: 8</span></li>
      <li><a href="books/2"><img alt="state of denial" src="images/sod.png" /></a>
          <br /><span class="rating medium">Rating: 5</span></li>
      <li><a href="books/3"><img alt="the google story" src="images/google.png" /></a>
          <br /><span class="rating medium">Rating: 6</span></li>
      <li><a href="books/4"><img alt="mary poppins" src="images/mp.png" /></a>
          <br /><span class="rating low">Rating: 3</span></li>
      <li><a href="books/5"><img alt="business of creativity"
            src="images/creativity.png" /></a>
          <br /><span class="rating high">Rating: 9</span></li>
      <li><a href="books/6"><img alt="designing web usability"
            src="images/dwu.png" /></a>
          <br /><span class="rating medium">Rating: 6</span></li>
    </ul>
  </div>
  <div id="footer">
    <p>Copyright &copy; <strong>Audio 2 Go</strong>, Inc., all rights reserved.</p>
  </div>
 </div>
</body>
</html>
```

这个网页已经正确地排序、具有标题，然后是Top Books列表，再来是Featured Books列表。所以不需重新排序。

这部分的改变方式与首页相同：书籍评分需要文字，不能只靠图像。



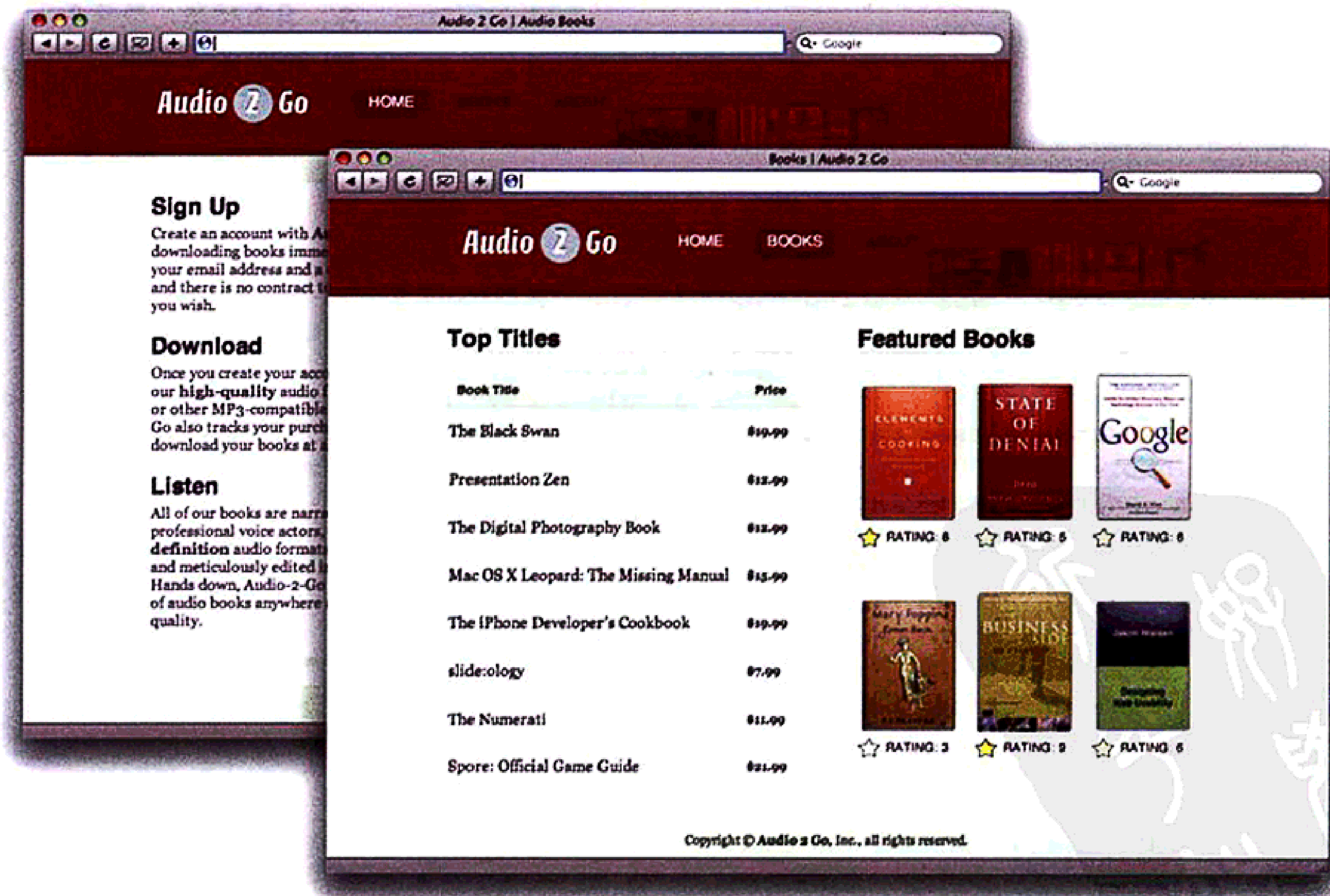
试驾

测试 Audio-2-Go 的可访问性

实现可访问性的措施确实很好，但我们也需要测试网站。该怎么测试呢？嗯，有几个方式：

取得协助残障用户的技术（例如屏幕阅读器），自己动手测试网页。或者是更好的方法，使用Cynthia Says——这类软件可自动检查网站的WCAG相符性：http://www.contentquality.com。

请更新主页与 Books 分页，看看 Audio-2-Go 修改后的成果。



用验证软件 Cynthia Says 检查 Audio-2-Go。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/





复习要点

- 可访问性是为残障用户创建他们可以顺利使用的网站所使用的过程与技术。
- 屏幕阅读器是盲人与视障用户使用的软件，可以大声朗读网站文字。
- **ALT**属性（**IMG**元素的一部分）可为图像提供替代文字——屏幕阅读器将朗读的。
- **LONGDESC**是**IMG**元素的属性，当图像说明太长而不适合用**ALT**属性时，此属性用于链接到存放图像说明的网页。
- 手部运动技能不佳的用户通常使用Tab键代替鼠标来在网页的链接间移动。
- **TABINDEX**让我们手动指定链接的顺序（用Tab键移动时）。
- W3C提出的Web Content Accessibility Guidelines（WCAG）是为可访问性设计建立方针的首要成果——共由14项方针组成，每项方针包含三个检查项。
- 无需担心WCAG检查列表里不适用于你的网站的条目。
- 组织网页的标记顺序，使标记在未经样式表编排时也能读起来合情合理。
- 对所有使用色彩传达的信息需要确定它们在没有色彩的状况下也能表达。
- 如果网站上用到表格，请确认表格的行与列都有标题。
- 利用 Cynthia Says 这类软件检查网站的可访问性。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

9 倾听用户的心声

和谐设计之道



良好的设计就是真的听到用户的心声。你的用户会指出网站有问题的地方、做得好的地方、（必要时）如何修正问题以及如何改良你的网站。有许多听取用户意见的方式。可以**倾听团体意见**（利用问卷调查等工具）与**个别意见**（采取可用性测试等工具），以及了解**关于网站的集体行为**（使用网站测量与统计数据等工具）。无论使用何种方式，重点都是“倾听”用户的心声。如果认真聆听，你的网站会满足受众的需求，甚至还能更加完善。

淹没 RPM 的抱怨

我一直收到生气的客户寄来的电子邮件。他们对网站都有相同的抱怨。你帮我做了这个网站 —— 现在我必须请你解决这个问题……请好好地修正。



（心情不好的）RPM 唱片行老板。



最新编程资源分享下载站 http://



通过问卷调查与焦点小组倾听受众的心声

设计、重新设计或修改网站时，都需要向受众提出一些问题。受众是谁？使用网站的频率如何？平常用什么电脑？对网站现行设计有何看法？是否喜欢新设计的提案？

回想一下，我们在第 4 章讲过，问卷调查是在设计初期建立角色的好工具。

此时，焦点小组（focus group）与问卷调查（survey）可以派上用场。两种研究工具都是听到受众“心声”的好方式——让受众说出意见、回答你的问题，甚至以意想不到的方式提出反馈意见。了解问卷调查与焦点小组各自的优缺点非常重要，甚至可以影响采用其中哪一种的决定。一起看看它们的优缺点：

	优点	缺点
问卷调查	参与研究的对象需付出的时间相对较短	需要许多事前规划
	可对许多人实施	问卷的填写对于识字困难的对象可能造成问题
	可通过许多方式实施（纸上问卷、在线问卷、电话调查、面访）	调查问题可能被误解
	参与者通常能利用空闲时间完成问卷	
焦点小组	允许参与者互相补强彼此的意见	需要参与者付出相当长的时间
	针对非常特定的主题对有想法的人收集信息	通常需要给参与者一些津贴
	获益于受过训练的促进者	公开场合或许会刺激一些参与者
		需要受过训练的促进者

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

请研究下列案例状况，判断取得所需信息以作出设计决策的最佳方式（问卷调查或焦点小组）。

请写下你的答案。

状况一

地方社区的电视台雇你设计他们的网站。客户想加入效果酷炫——但带宽密集的互动 Flash 与影片。你很担心额外的媒体对于网站的用户有点太过头了。

你需要找出电视台的收看用户所使用的电脑（制造商、型号、操作系统等），还要知道他们的连接速度（拨号、DSL、光纤等）。在他们使用网站时，网站不会因为提供众多丰富的媒体内容而垮掉。

状况二

你为市区社区中心义务设计网站。但对于网站的用户没有什么概念——例如他们的性别、年龄、电脑型号等，而且你需要找出这些信息，才能针对正确的层次进行设计。社区中心的主管提醒了一点，有些用户的识字程度可能偏低。

状况三

你和几个朋友打算推出一个新的社交网络，目标用户是网站设计人员与开发人员。你已经想出几个不同的视觉设计（都是非常漂亮的分镜表），现在需要了解潜在用户对于网站设计的特殊意见。你也非常确定你的受众（他们本身也是设计师）大概会想与你分享一些不错的设计构想。

磨笔上阵 解答

让我们来看看是该为每种状况选择问卷调查还是焦点小组。你如何选择呢？

状况一

地方社区的电视台雇你设计他们的网站。客户想加入效果酷炫——但带宽密集的互动 Flash 与影片。你很担心额外的媒体对于网站的用户有点太过头了。

你需要找出电视台的收看用户所使用的电脑（制造商、型号、操作系统等），还要知道他们的连接速度（拨号、DSL、光纤等）。在他们使用网站时，网站不会因为提供众多丰富的媒体内容而垮掉。

问卷调查适合从大量群众那里收集大量信息。

问卷调查

状况二

你为市区社区中心义务设计网站。但对于网站的用户没有什么概念——例如他们的性别、年龄、电脑型号等，而且你需要找出这些信息，才能针对正确的层次进行设计。社区中心的主管提醒了一点，有些用户的识字程度可能偏低。

这一题比较难。你需要的信息可能较适合问卷调查，但识字问题或许需要聚焦团体，如果用户看到问卷会退避三舍的话。

焦点小组或问卷调查

状况三

你和几个朋友打算推出一个新的社交网络，目标用户是网站设计人员与开发人员。你已经想出几个不同的视觉设计（都是非常漂亮的分镜表），现在需要了解潜在用户对于网站设计的特殊意见。你也非常确定你的受众（他们本身也是设计师）大概会想与你分享一些不错的设计构想。

这个状况完全适合焦点小组。你就是需要开放式的反馈意见与小组讨论。

焦点小组

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

问卷调查与焦点小组并非免费

决定采用问卷调查或焦点小组时，还有另一个因素需要考虑：**成本**。如果你开始用户测试时大概知道问卷调查与焦点小组的相对花费，这或许有助于决定正确的道路。

问卷调查

时间就是金钱。

- $ 设计问卷的时间
- $ 打印与邮寄（如果实施纸上问卷）
- $ 处理与解析调查结果的时间
- $ 对受访对象的可能津贴

焦点小组

我们不能打开门随便抓个路人做访问——你需要花很多时间与精力去召集能代表网站受众的人。

- $ 规划聚焦团体时间表的时间
- $ 召集参与对象
- $ 租借容纳焦点小组的场地（如果你本身没有场地）
- $ 设备租用（投影仪、屏幕、录音设备等）
- $ 茶点与参与对象的津贴
- $ 处理并评估结果
- $ 任何额外补给品
- $ 培训主持人的花费

主持人负责焦点小组的运作——他们认为自己要做的事是高技能的，而且通常不便宜。

补偿焦点小组参与者花费的时间是种常识。不见得要给钱，但你有预算请参与对象吃比萨及喝点饮料吗？

磨笔上阵

各位已经了解问卷调查与焦点小组的优缺点（及其成本），请写下你想用于取得 RPM Music 网站用户反馈的方式。还有，请写下采用的原因。

....

....

....

....

磨笔上阵解答

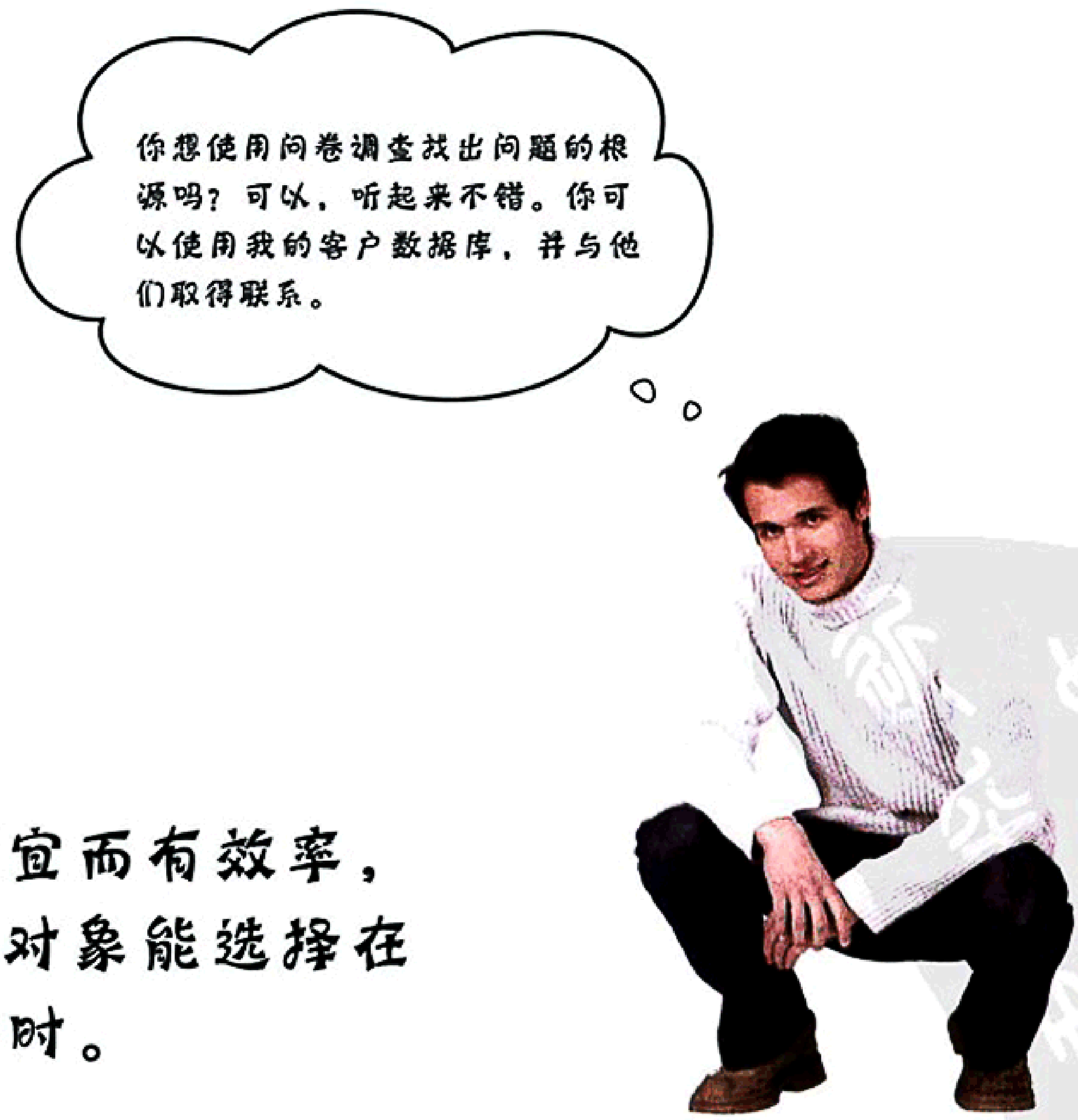
取得 RPM Music 网站用户反馈的最佳方式是哪一种？为什么？我们的想法如下：

并非所有客户都想采用最便宜的途径。用户的反馈意见对于正确的网站设计极为重要。

问卷调查！

我们需要收集来自 RPM Music 客户的意见，越多越好，而且花费越少越好（请记住，我们也要让老板开心）。另外，采用问卷调查也可以收集浏览器和操作系统的信息——对于解决我们的问题可能有帮助。

RPM Music是在线商店，所以提供在线问卷，让用户在线填写比较合理。



问卷调查便宜而有效率，尤其是调查对象能选择在线完成问卷时。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



问卷调查真情指数

本周主题：在线问卷的告白

Head First：欢迎在线问卷（Online Survey）。今天我们非常高兴能在万维网以外的地点访问到你。

在线问卷：对啊，真是让人兴奋！我已经好几年没有以油墨印刷的方式出现了。

Head First：跟我们讲一下，为什么做了移到网络（Internet）的重大决定呢？那些标签与超文本似乎有点让人头昏眼花。

在线问卷：这个嘛，感觉上是理所当然的决定。没错，刚开始设置在线问卷要花点时间，但接下来只要坐着等，数据会自己送上门。

Head First：你会觉得改成网页后，比以前印成问卷纸的形式受到更多关注了吗？

在线问卷：绝对是的。大家看到问卷纸，难免会联想到以前高中考试的不愉快经历。还有，在线问卷也让大家能利用闲暇时间填写。你知道，这样不会有压力。对了！如果问卷很长，还可以保存答案，稍后再完成。

Head First：这样真是方便啊！你这些数据保存到哪儿呢？如果有人没写完问卷，问卷会去哪里呢？

在线问卷：有时候我只要传送一封带回答的电子邮件。不过，大多数时候都是把一切保存在数据库里，以便日后快速查看答案。

Head First：哇！听起来真是高科技！你该怎么在管理这些技术的同时又能维持时尚的外表呢？

在线问卷：偷偷跟你讲个小秘密。我既不是技艺超群的程序设计师，也不是数据库分析师，如果遇到复杂的问卷调查，我会利用众多免费的调查工具。它们帮我设定问题、格式，甚至包括处理过程、数据，然后把结果寄给我。最后则由我接受大家的喝彩。

Head First：很有趣的秘密。你不觉得没有全靠自己做事，有点抄捷径偷懒的味道吗？

在线问卷：如果你想整天都编写代码与 HTML 标签，那是你的事。不过，时间就是金钱，我只想拿到回答妥当的问卷。我没有时间处理所有细节。在线问卷不仅节省用户的时间，也节省我们的时间。

Head First：听起来有道理，而且谁能抗拒彩色图表与图片呢？

在线问卷：绝对不是我。相信我，移到在线世界是我人生中最好的改变。如果不是因为万维网，我们根本不会有这次访问。

Head First：说的也是！非常高兴在线问卷来上节目，再次感谢你的分享。我相信很快又会在某些读者投票或职业调查中看到你。

在线问卷：那是当然！我也很高兴今天能来这里。

在问卷中问对问题

你决定采用问卷调查，但有个问题：问什么问题，以及**如何**询问这些问题？在线问卷调查经常问错问题，不然就是造成接受问卷调查用户的答案的不可信。我们真的需要投入一些时间，好好地制作问卷问题，尽可能得到最佳的数据。让我们看一下良好问卷的构成。

让用户用A、B、C、D回答，选项要清晰准确。

- ☑ 优秀的问卷题目具有特定的答案选择。
- ☑ 优秀的问卷题目不会引导参与者选择特定答案。
- ☑ 优秀的问卷题目应简短。
- ☑ 优秀的问卷题目要易读而且易懂。
- ☑ 优秀的问卷题目询问知识或意见，但不会同时要求得到两者。

如果用户困惑了，则无法提供准确数据。注意题目的遣词用字，并确定不会让人困惑。

没有蠢问题

问：如果我想询问自由发挥的题目，该怎么办？

答：不提供答案选项，并在题目中说明希望受访对象以自己的话回答。自由发挥的题目非常适合取得**定性数据**（qualitative data）。定性数据是指不适合化为可量化的数据。例如询问受访对象使用的操作系统，所得答案的结果可量化（58% Windows XP、5% Windows Vista、30% Mac OS、7% Linux）。但如果询问受访对象在网站上遭遇的技术问题，结果则无法归类成数值。询问自由发挥的问题时，请准备面对较繁重的结果整理工作。每个回答都会不一样，而且不会取得其他类型问题可得的统计（量化）结果。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



习题

现在各位已经知道构成优秀（与不优秀）问卷的题目，现在轮到我们测试大家的技术。下面是一份需要好好调整的问卷调查。请研究其中的题目，并写下每个题目的不恰当之处。

1. 请问您选择使用哪一种浏览器?

   A. Internet Explorer 6

   B. Internet Explorer 7

   C. Internet Explorer 8

2. 请问您目前的 CMS 发布了与 W3C 相符的标记吗?

   A. 是

   B. 否

   C. 并非使用 CMS发布

3. 有很多人认为设计时考虑Web标准是种浪费时间的行为——您也属于这些人吗?

   A. 是

   B. 否

4. 您是否认为网站目前的单栏布局不好，应该改为两栏式的布局?

   A. 是

   B. 否

习题解答

一起看看下列问卷题目，并研究改良这些题目的方式。

1 请问您选择使用哪一种浏览器？

A. Internet Explorer 6

B. Internet Explorer 7

C. Internet Explorer 8

题目本身没问题，但答案选项会误导。

这个题目的问题是有偏见。有偏见的题目会鼓励受访对象以特定方式回答。题目中或许包含特殊词，或许因为措辞方式而引导受访对象采取特定回答。本例中，所有选项都是 Internet Explorer（虽然是不同版本）。如果受访对象使用其他浏览器怎么办？如果加上 D 选项“其他”的话，他们的唯一选择就是“其他”。问卷结果将彻底搞砸（因为除了 Internet Explorer，无法得知其他浏览器）。这个题目也可能误导受访对象，让他们选择系统中现成的 Internet Explorer 版本（而不是他们主要使用的浏览器）。

较佳询问方式可改为……

这个问题简单而且直接。不需要改变。

1 请问您选择使用哪一种浏览器？

A. Internet Explorer

B. Firefox

C. Safari

D. Mozilla

E. Opera

F. 其他

为了不让题目有偏见，选项需要列出各种浏览器（不再只有 IE）。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

❷ 请问您目前的 CMS 发布了与 W3C 相符的标记吗？

A. 是

B. 否

C. 并非使用 CMS 发布

虽然这个题目焦点明确又简短，却掉进一个常见的陷阱。“CMS”和“与W3C相符”这两个术语只有Web技术圈的一小部分人在使用。就算某些用户听过术语，但没听过的人仍占大多数，这个题目冒着让参与研究的对象感觉困惑与沮丧的风险。请避免在题目中使用术语，并尽可能在写作时以最广的受众范围为目标。

较少行话 = 较佳理解程度 = 准确的回答

❷ 您的网站代码是否为合格的标准 XHTML 或 HTML？

A. 是

B. 否

C. 不知道

虽然已经拿掉术语，但最好加上一个“不知道”选项，以防万一。

没有蠢问题

问：我该如何知道自己用了行话？又该如何从题目中拿掉行话？

答：行话是个很主观的问题。甲觉得是行话的词，而乙不觉得是行话。但有两件事可以确保题目清晰。第一，再读一遍你的题目，并为受众着想——试着用最简单的方式形容问题。第二，找个不熟悉问卷主题的人看看你的问卷题目。他们可以从你的问卷中识别出无法立即理解的题目。

下页继续……



习题解答

一起看看下列问卷题目，并研究改良这些题目的方式。

3 有很多人认为设计时考虑Web标准是种浪费时间的行为——您也属于这些人吗？

A. 是

B.否

请再读一次这个题目。它充满强烈的个人意见，回答的人被询问是否同意这项意见，这样可能引导应答者回答特定答案。

这个题目对询问的内容做了假设。这是种立场偏颇的问题，可能引导参与者同意问题的论点，或选择特定答案。

别问出假设题目……

3 考虑Web标准的设计是种浪费时间的行为。请问您同意或不同意这种看法？

A. 同意

B. 不同意

C. 还没决定

别用意见引导题目的走向。这样会扰乱调查结果，并降低调查的可信度。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

4 您是否认为网站目前的单栏布局不好，应该改为两栏式的布局？

A. 是

B.否

这个题目的问题在于它其实有两个题目。参与者不知道该回答哪一个。如果只同意其中一个，或者两个问题都不同意……此时该如何作答？参与者可能因此感到挫折，干脆放弃问卷调查。

只问一个题目

4 请问您是否喜欢网站目前的单栏布局？

A. 喜欢

B. 不喜欢

C. 还没决定

在提供是非题时，务必加上"还没决定"这类选项，以涵盖意见并不强烈的参与者。

代替在一个题目中问两件事的版本，改为询问两个题目。

5 请问您是否觉得网站的布局应改为两栏布局？

A. 是

B. 不是

C. 还没决定

这些题目较容易理解，也会形成较准确的答案。

磨笔上阵

为了帮助 RPM Music，该设计一份用户调查问卷了。请从设计5个技术问题开始（例如调查用户喜欢的浏览器、拥有的电脑类型等），然后设计5个统计性与使用习惯的题目（例如性别、年龄、使用RPM Music网站的时间等）。请确保你设计的题目具有可选择的答案、掌握重点且简短易懂，还有，不要诱导答题方向。

技术调查题目：

一点小示范，给大家参考。

1. 请问您如何连接网络？
   A. 拨号
   B. DSL
   C. 光纤
   D. T1 或 LAN
   E. 不知道

2.

3.

4.

5.

6.

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

统计性与使用习惯题目：

1

请问您每周花几个小时上网？

A. 0~5小时

B. 6~10小时

C. 11~15小时

D. 16~20小时

E. 20个小时以上

2

3

4

5

6

磨笔上阵 解答

一起看看可能询问 RPM 用户的技术题目、统计性与使用习惯题目。

可能的技术题目：

2

请问您最常用的浏览器？

A. Internet Explorer

B. Firefox

C. Safari

D. Opera

E. 其他

这是重要的问题，因为某些浏览器的 CSS 编排方式有点怪。

3

请问您的电脑操作系统？

A. Windows XP

B. Windows Vista

C. Mac OS X

D. Linux

E. 其他

就算用户不知道自己使用哪种浏览器遨游网络，但我们有可能通过操作系统猜出来，因为所有操作系统都安装了默认的浏览器。

4

请问您的电脑屏幕的分辨率？

A. 800x600

B. 1024x768

C. 1280x1024（或以上）

D. 不知道

如同我们在第 4 章的发现，屏幕分辨率对于用户看到的网站会有重大影响，所以这一题会带来很重要的信息。

PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

可能的统计性与使用习惯题目：

2

请问您的性别？

A. 男

B. 女

无论是什么主题的问卷，性别是所有调查都会调查的项目之一。

依据网站内容的差异，性别在设计决策时的分量可重可轻。

3

请问您是否在网络上购买音乐（包括下载版权音乐或购买实体包装的）？

A. 是

B. 否

C. 不知道

你的网站用户是否会在线购买音乐？这似乎是个很明显的题目，但如果你不知道答案，就问出来吧！

这是个对RPM Music网站非常有益的题目，但不适用于其他网站。

4

请问您每周上网几个小时？

A. 0～5

B. 6～10

C. 11～15

D. 16～20

E. 21～25

F. 26小时以上

用户花在网络上的时间，说明他们上网的经验是否丰富——这点会影响使用网站的方式。

最终定案的RPM Music用户调查题目

以下是完整的问卷调查题目，已准备上传到网站（或利用问卷调查服务）。

1. 请问您最常用的浏览器？
   A. Internet Explorer
   B. Firefox
   C. Safari
   D. 其他

这些问题有助于了解RPM Music网站访问者使用的技术类型。

2. 请问您的电脑操作系统？
   A. Windows XP
   B. Windows Vista
   C. Mac OS X
   D. 其他

3. 请问您的电脑屏幕分辨率？
   A. 800x600
   B. 1024x768
   C. 1280x1024（或以上）
   D. 不知道

4. 请问您如何连接网络？
   A. 拨号
   B. DSL
   C. Cable
   D. T1或更高速的连接

5. 请问您的性别？
   A. 男
   B. 女

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

6. 请问您的年龄？

A. 18~24

B. 25~34

C. 35~44

D. 45~54

E. 55~64

F. 65 岁以上

7. 请问您每周上网几个小时？

A. 0~5

B. 6~10

C. 11~15

D. 16~20

E. 21~25

F. 26 小时以上

8. 请问您是否在网络上购买音乐（包括下载版权音乐或购买实体包装的）？

A. 是

B. 否

9. 欢迎提出您对 RPM Music 网站的其他意见：

因为我们的问卷不长，放入一个开放式题目没有关系。额外意见有助于了解用户感到失望不满的地方。

没有蠢问题

问：开放式题目的数量有限制吗？

答：不算有。开放式题目是一种向用户取得特殊答案与反馈的好方式。不过，因为没有答案选项，故分析与解读答案所需时间较长，而且答案有时可能太过模糊或回答得不太好。还有，请记得这类答案的作答时间也比较长，而且更需要用户的投入。

调查结果出炉了！

快看看我们的用户对于 RPM Music 在线问卷调查的反应。

浏览器

- Internet Explorer 65%
- Firefox 22%
- Safari 10%
- Other 3%

正如预期，Internet Explorer 是使用人数最多的浏览器。

操作系统

- Windows XP 75%
- Windows Vista 10%
- Mac OS X 13%
- Other 2%

屏幕分辨率

- 800x600 10%
- 1024x768 48%
- 1280x1024 + 38%
- Don't know 4%

网络连接

- Dialup 12%
- DSL 55%
- Cable 27%
- T1 or higher 6%

本题的结果也是其他网站与互联网整体的典型现象。

性别

- 男 65%
- 女 35%

年龄

- 18 - 24 32%
- 25 - 34 30%
- 35 - 44 22%
- 45 - 54 12%
- 55 - 64 4%
- 65 and up 0%

RPM Music有62%的用户小于34岁，相当年轻的受众。

每周上网的小时数

- 0 - 5 12%
- 6 - 10 21%
- 11 - 15 35%
- 16 - 20 18%
- 21 - 25 10%
- 26 and over 4%

看来RPM Music的受众每周花在网络上的时间也不少。表示比起每周上网时数较少的族群，他们较为了解网站的运作。

是否在线购买音乐

- 是 68%
- 否 32%

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

对开放式题目的回应

"我喜爱新版网站。它反映了这家店的氛围。但如果能让我购买数字音轨就更好了——你知道，像 iTunes 那样，而不是买下一张需要寄到我家的 CD。"

"我其实不太常用这个网站。我比较喜欢亲自到店里面。我真的喜欢和店里的工作人员聊天，也喜欢与其他顾客交流。我想这个网站还可以吧……看起来还不错啊！只是我不太常用。"

"新网站看起来全乱了。一部分网页似乎不在正确的位置，很多东西根本找不出它们的意义。你们可以修正这个问题吗？我想继续从你们那买东西，但这个乱七八糟的网站让我很难做事。"

"当我使用 Explorer 浏览这个网站时，它很奇怪。界面似乎全都错位……有些东西大概不该在它们目前的位置。"

动动脑

有了问卷调查的结果，请开始思考这些信息间的关系。请找出其中的模式与关联，为 RPM Music的用户在网站上遇到的问题拨开一丝迷雾。



Frank：不见得。我们通过浏览器观看万维网，但浏览器并非全都打造得一模一样。

Jim：噢，某个"品牌"的浏览器更好些是吗？因此有很多RPM Music的用户是Internet Explorer的用户吗？

Frank：不完全是这样。我的意思是，有些浏览器的癖好（某些时候甚至可被称为 bug）造成网页在不同的浏览器上看起来有点不一样。

Jim：我懂了。既然希望使用任何浏览器的用户都有相同的体验，我们在设计网站时，就需要把每种浏览器的癖好纳入考虑……

Frank：没错。所以要抬出 Web Standards（万维网标准）。

Jim：怎么说？

Frank：Web Standards是跨浏览器兼容性（cross-browser compatibility）这个大构想的一部分。因为 W3C 与浏览器开发厂商（还有其他人与公司）协作，Web Standards（大部分）已经附在浏览器里。当你的设计遵循 Web Standards 时，即可相当自信网站在不同浏览器里看起来会一样。但有些浏览器的癖好……

Jim：Bug。

Frank：好吧，bug——这些浏览器在呈现根据标准撰写的XHTML与CSS时，方式有点不同。

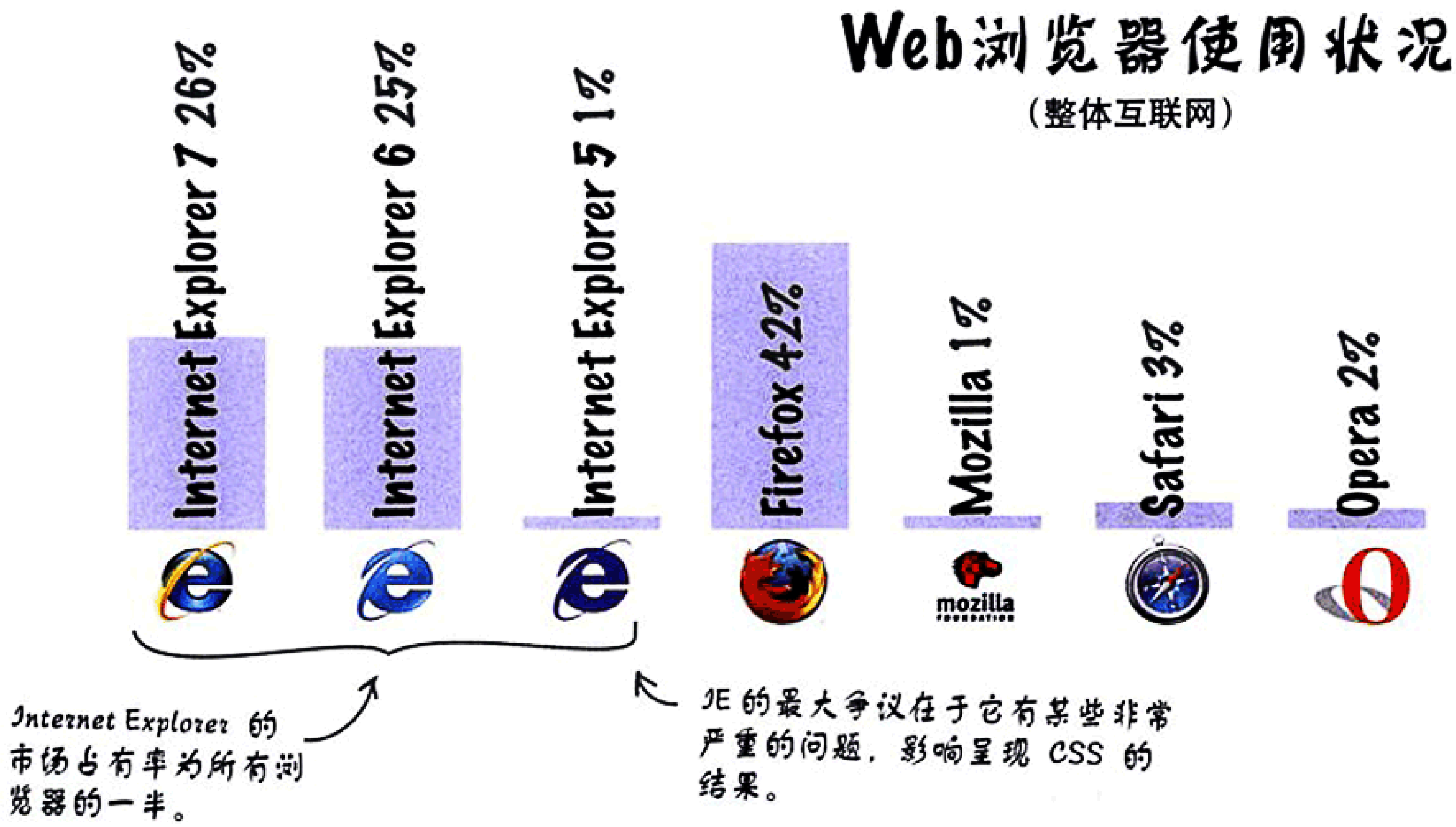
Jim：我懂了。所以我们该根据哪一个浏览器设计网站？

Frank：首先，XHTML 与 CSS 应该与标准相符。这样会立即解决许多问题。你应该相当熟悉你的用户，他们使用哪一种浏览器？

Jim：现在知道了，他们多半使用 IE 与 Firefox。

Frank：是的。所以特别针对这两种浏览器进行设计。最后，有些基于代码的变通方案——你可能听过了，它们也被称为"CSS hacks"，有助于避开跨平台兼容性的问题（比如 RPM Music 的用户遇到的问题）。所以我们需要研究一些数据……

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



没有蠢问题

问：如果不容易找出网站访问者的浏览器，该怎么办？

答：如果无法为你的网站取得可靠的浏览器数据，可以使用一般统计数据。

问：哪里可以取得一般统计数据？

答：渠道很多。最可信的途径应该是 W3C 汇编的数据（www.w3schools.com/browsers/browsers_stats.asp）。但请理解，万维网的相关数据并非完全准确，而且也不见得能反映你的用户的状况。不过在缺乏其他数据的时候，这就是你的数据来源了。

问：如果我的电脑上没有某种浏览器，该如何确保设计不出错？

答：好问题。不是每个人都安装了每种操作系统上的每种浏览器来测试设计效果。最好在你的系统所有能用的浏览器上检测网站。例如使用Windows XP，则在Internet Explorer 与 Firefox（免费下载版）上检测网站。这会是不错的开始，约可完成90%。还想利用其他浏览器做检测时，可利用Browsershots（http://browsershots.org）或同类服务，它们用每一种浏览器与操作系统的组合为网站拍下屏幕截图，我们则可下载结果。

通过移动hover属性来修正RPM Music的CSS缺陷

IE6不太会处理:hover伪属性（事实上根本不会处理）。我们需要把“active”类移到链接标签内，不再放在列表项中，并更新CSS文件来应用背景至正确的元素。

IE6只支持链接和锚标签里的:hover



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

习题

把 RPM Music网站 XHTML 标记里的“active”类从 <li> 标签移动到 <a> 标签内，并根据前述修改来更新 CSS 文件。

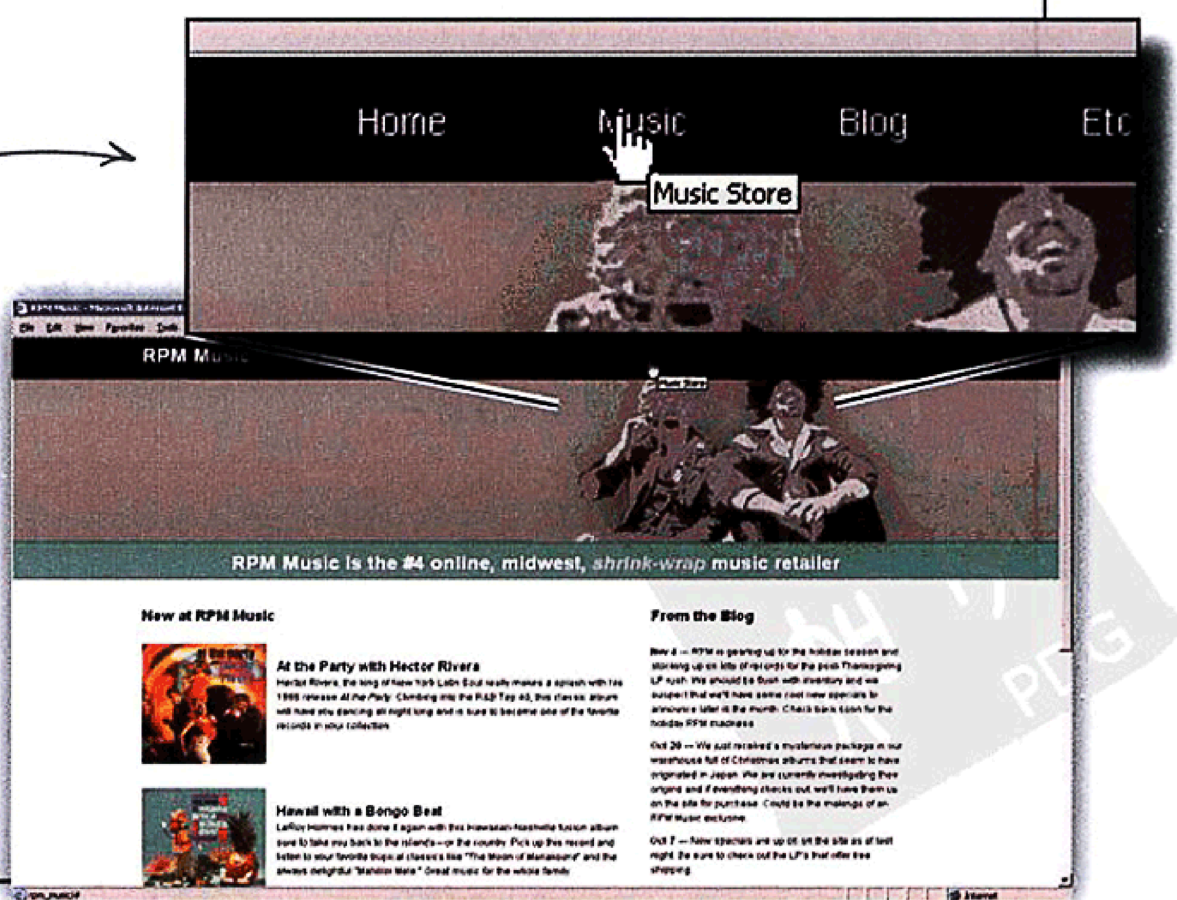
❶ 打开index.html文件并把导航区域里的“active”类移入链接标签内。

```
<li class="active"><a title="RPM Music home"
href="#">Home</a></li>
<li><a title="Music Store" href="#">Music</a></li>
<li><a title="RPM Blog" href="#">Blog</a></li>
<li><a title="More RPM Music" href="#">Etc</a></li>
<li><a title="Shopping Cart" href="#">Cart</a></li>
```

❷ 打开rpm.css并修改具有:hover伪属性的元素，使其为正确元素。

```
#nav ul li.active, #nav ul li:hover {
        background: #333;
}
```

❸ 于浏览器中加载网站并确认一切看起来都像该有的样子。如果用Internet Explorer 6，应该能看到正确显示的鼠标移过（hover）的效果了。



IE最大的一个问题就是它有些知名的程序缺陷影响了CSS的呈现方式。

习题解答

关于 RPM Music的 :hover 问题的快速修正。

XHTML

把 active 类放在链接标签里。这样不仅语义正确，也不会被 IE6 的问题弄乱。

别忘了修改链接至其他网页的 XHTML。

```
<li class="active"><a class="active" title="RPM Music home" href="#">Home</a></li>
<li><a title="Music Store" href="#">Music</a></li>
<li><a title="RPM Blog" href="#">Blog</a></li>
<li><a title="More RPM Music" href="#">Etc</a></li>
<li><a title="Shopping Cart" href="#">Cart</a></li>
```



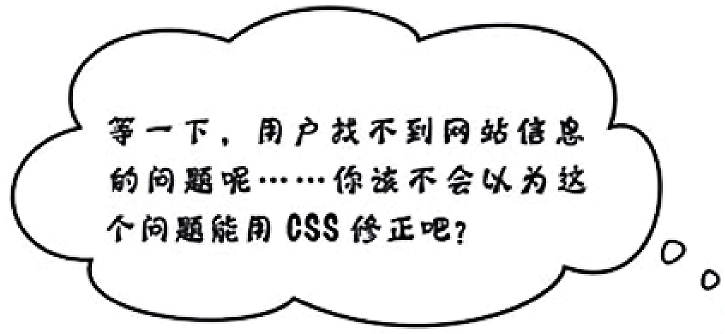
CSS

```
#nav ul li.active, #nav ul li:hover
#nav ul a.active, #nav ul a:hover {
        background: #333;
}
```

把 <li> 元素替换为 <a> 元素以对应 XHTML 所做的改变。

active 与 hover 状态共享相同背景色彩，故可出现在同一个规则中。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/





用户测试：让你的用户说明他们使用网站的方式。

如果你想知道受众实际使用你的网站的方式，你需要做些**用户测试**（user testing）。用户测试也称为可用性测试（Usability Testing），通过实际请用户试用来评估网站。

不需要等到完成作品才做可用性测试——设计过程中的任何时间点都可以做。

我们会看到用户前往的分区、使用时间最长的网页、用户觉得困惑的地方、用户从 A 点移动到 B 点的方式等众多行为。用户测试可以识别已知问题、找出未知问题、准确标明习惯使用模式，这些都为再设计提供了信息。

但我们不只是盯着用户与网站互动，还要提供任务并计算完成每项任务的时间。请记住评估的对象是网站，不是用户。这一点之所以重要，是因为你不想给（抽时间帮助你的）参与者那种你在测试他们的感觉。





Frank：好主意！我们其实该在设计过程一开始就加入可用性测试，但事后测试网站也没什么不好。可用性测试是找出设计问题的好方式，因为能看到用户实际如何利用网站。

Jim：真抱歉我要打扰你的白日梦，但测试听起来很花钱……

Joe：我有个专门承接用户测试的朋友，这个行业很大，而且她的公司不仅仅做网站的生意——他们为各种产品做用户测试。但像这样的专业公司，收费动辄上万元，甚至要价几十万元。

Jim：知道我在担心什么了吧！为什么这么贵？

Joe：他们通常设有专门的可用性实验室，配备了能够捕捉每次按键与每次鼠标移动的电脑、记录用户每个指令的麦克风、保存整个测试的录影机，甚至还有视线追踪设备可记录用户在特定时间的眼神焦点。另外，他们还有一大群处理测试结果的专家，然后提供容易理解的报告与建议。

Frank：这样超出预算太多了。Joe，你的朋友愿意分享一些商业机密吗？！

Joe：实际上，她不需要。只因为没有崭新眩目的实验室并不表示自己不能做可用性测试。我们可用许多兼顾预算的技巧来检测真正的用户会如何利用 RPM Music网站。

Frank：所以你的朋友还是分享了一些商业机密？

Joe：没有。可用性测试只需要一份可靠的计划、一台电脑、几个执行测试的人，还有几位志愿的参与者。最近甚至有些非常厉害而且不昂贵的软件进入了测试市场——例如Silverback，http://silverbackapp.com。这些应用程序能协助执行一些非常复杂的用户测试，而不用牵扯到昂贵的实验室。

Frank：太好了，我们快点动手吧！RPM Music的用户已经等不及了……

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



与用户天人合一

你的任务是变成用户，并执行通常出现在标准可用性测试中的任务。请遵循下列指示，并于空白处写下你在过程中的印象。

第 1 号任务：使用 www.expedia.com，找出从 Detroit（MI）飞往 Houston（TX）的最低单人商务舱飞机票，可从任何机场出发，出发日期为11月1日早上，回程日期是11月4日傍晚。

别忘了写出机票价格。



幕后秘密

在真正的可用性测试中，你不会写下想法或所获信息，而是“讲出思考过程”，另由专人记录。



与用户天人合一解答

你的任务是变成用户，并执行通常出现在标准可用性测试中的任务。请遵循下列指示并于空白处写下你在过程中的印象。

或许你的结果稍有不同，但应该很接近。

第1号任务：使用 www.expedia.com，找出从 Detroit（MI）飞往 Houston（TX）的最低单人商务舱飞机票，可从任何机场出发，出发日期为11月1日早上，回程日期是11月4日傍晚。

选择航班的日期与时间很简单。"Morn"与"Eve"选项应该放在下拉式菜单的顶端。如果不知道确切的降落机场，Expedia 会要求选择一个机场。网页非常拥挤，"提交"按钮不太好找。从经济舱转换到商务舱很简单，但首页上应该列出这个选项。

我们从这个网站体验到了正负两方面的经验。选择航班很简单，但改变选项有点麻烦。

有时候，界面的操作很好，但是缺少某些东西或感觉很奇怪。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

省钱的可用性测试要素

在预算内执行一个合适的可用性测试究竟需要哪些要素？以下是基本要素：

计划：必须有计划。你的目标是什么（你想通过可用性测试完成的事情）？如何完成你的目标？被测试的任务是什么？召募哪些人参与测试？如果没有一份周详的计划，你的可用性测试将从头混乱到尾。

主持脚本：主持脚本基本上就是整场可用性测试的脚本。测试如何进行、有哪些任务以及该告知参与者的事项等。

主持人：主持人执行可用性测试。他们对用户说明需要做的事，并在需要时澄清用户的疑惑。

记录者：记录者负责记录用户做的事情、说的话等。他们基本上负责收集测试结束后将被分析的数据。

电脑：你需要一台有网络连接以及测试所需软件（浏览器、外挂软件等）的电脑。

地点：你需要一个执行测试的空间。如果没有专用实验室，也可以用你的办公室、安静的咖啡店，甚至是图书馆的某个角落。

参与者：你需要实际参与测试的人。越多人越好。这些参与者应该来自你的受众。参与者若根本不会使用你的网站，则对你没有帮助。你也需要补偿参与者，感谢他们花时间参与测试。或许可以支付现金（一场接近3小时的测试，通常支付 50 元美元）或是某个地方的礼券（大家都喜欢 Amazon）。



用主持脚本组织测试

如果想从用户测试取得最佳结果，则需确定测试有良好的组织且顺利执行。也就是说，了解每件事的顺序、该对参与者说什么话以及想请参与者执行的任务——这就是主持脚本的内容。



计划表

30 分钟——介绍与研究开始前的题目

1 小时——可用性测试与任务分配

15 分钟——研究结束后的题目与参与者的问答时间

计划表帮助跟踪情况，并确认测试的执行尽可能顺利。

在可用性测试时，你要对参与者讲述类似下面的内容。

研究概要

感谢各位参与我们的研究。我们对于各位关于在线订购机票的反馈意见很有兴趣，也将试着了解大家在一般情况下如何与各个机票订购网站互动。

在本次会议中，我们先讨论各位为什么在日常生活中使用网络以及如何使用，然后特别讨论可能使用机票订购网站的方式。接下来，我将要求各位在两家机票订购网站上完成一项情境任务——我们会指定目标城市，各位则负责查找班机票价。

在各位完成指定情境的过程中，请大声说出你正在做的事，让我们知道。我也要请各位指出任何出乎预料或让你感到惊讶的事。完成情境后，我将询问一些关于网站的问题，以及各位与网站互动的方式。然后，在各位填完一份简短的问卷后，我还会再问一些问题。

请记住，这是关于网站是否容易使用的评估，而不是关于各位的表现。请问大家到目前为止有任何问题吗？

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

背景访谈

背景访谈提供了参与者的平常网络使用习惯以及他们使用与受测网站类型相同的网站的经验。所以题目将包括：

- 请问您通常在什么时段使用网络？
- 请问您在使用网络时会做哪些与工作或学校相关的活动？
- 请问您浏览网站时的主要目的？
- 请问您在何种情境下，可能会使用受测网站的同类网站？

请在开始测试前，访谈参与者的背景。

任务指示

以下是请用户执行的任务，我们则观察他们完成任务的方式并记录所有行为。这些任务就是可用性测试中的"测试"部分。

磨笔上阵

请为 RPM Music 网站想出一些典型用户可能会经历的任务。

1. ....
   ....
2. ....
   ....
3. ....
   ....

磨笔上阵 解答

以下是一些可能的任务（一般音乐网站用户可能做的事），或可用于 RPM Music 网站的可用性测试。

1. 找出 RPM Music 的联络信息与交通位置。
2. 找出本月推荐艺人。
3. 找出 Chicago 的精选专辑并于 RPM Music 网站订购（需提供付费测试信息）。

请确定你所挑选的任务没有太过局限于网站的单一分区或某项功能。任务的多样性可改善测试结果。

这些问题涵盖了参与者在测试期间的体验以及他们对受测网站所提的意见。

研究结束后的题目

研究结束后的题目设计用来取得参与者对受测网站的整体印象。题目可能包括：

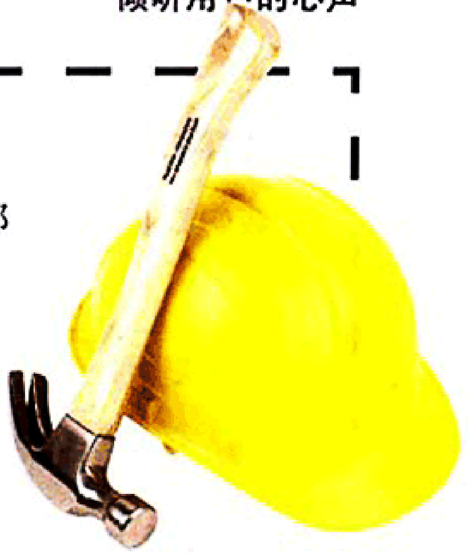
- 网站内容是否符合你的期望？

  完全不符合　不太符合　没意见　有点符合　非常符合

- 整体而言，网站画面的组织是否容易理解？尤其是菜单层次与画面流程部分？

  非常困难　困难　普通　容易　非常容易

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



主持脚本的架构

现在知道了主持脚本的每个元素，请把这些元素组合成一份文件。填入任何缺少的部分，然后就可以上场了。

看起来似乎不重要，但我们是指关于主持脚本的一切。

1. 设计一份简单的计划表与研究概要，包括你要对测试参与者说的话。

2. 设计一份简单的背景访谈，进一步了解你的参与者。

年龄、技术能力等。这些将成为你的统计数据，可以观察用户的趋势。

3. 想出一些或许有助于解决网站问题的任务。

4. 脚本则以研究后要问的题目结尾，以总结用户测试并收集参与者的一些最终想法。

5. 收集并准备任何测试可能需要的表格。

只有为大型公司或跨国企业做测试时才需要这类表格。在我们的案例中，只是请朋友帮忙——所以不需要担心这个问题。

主持脚本的架构解答

让我们看看 RPM Music 的可用性测试可能使用的主持脚本。

计划表

30 分钟——介绍与研究开始前的题目

1 小时——可用性测试与任务分配

15 分钟——研究结束后的问题与参与者的问答时间

确保一切都依计划进行，不浪费参与朋友的时间。

研究概要

感谢各位愿意参加我们的研究。我们非常希望能收集对于 RPM Music 网站与在线商店的意见回馈。

在接下来的用户测试中，各位将利用 RPM Music 网站完成一系列测试，这些测试用于协助我们评估网站的效率与可用性。任务结束后，我将麻烦各位填写一份简短的问卷，问卷内容与网站和各位使用在线商店的经验有关。各位在测试过程中请“大声说出你的想法”，以便主持人记录你对任务的反应。最后，主持人在任务开始后即无法协助各位，或与各位交谈。请问到目前为止有什么问题吗？

使用这份脚本，你才不会忘记某些需要告诉参与者的事项。

背景访谈

背景访谈提供了用户平常的网络使用习惯以及他们使用与受测网站类型相同的网站的经验。所以题目将包括：

- 请问您通常在什么时段使用网络？
- 请问您在使用网络时会做哪些与工作或学校相关的活动？
- 请问您浏览网站时的主要目的？
- 请问您在何种状况下，可能会使用受测网站的同类网站？

基本技术信息

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



任务说明

- 找出 RPM Music 的联络信息与交通位置。
- 找出本月推荐艺人
- 找出 Chicago 的精选专辑并于 RPM Music 网站订购（需提供付费测试信息）

研究结束后的题目

- 网站内容是否符合你的期望？

  完全不符合　　不太符合　　没意见　　有点符合　　非常符合

两或三项任务就够了，你的朋友可能还有其他事要做。

- 整体而言，网站画面的组织是否容易理解？尤其是菜单层次与画面流程的部分？

  非常困难　　困难　　普通　　容易　　非常容易





还记得稍早在 Expedia 网站执行的搜索任务吗？现在，换我们找亲朋好友来执行任务，尝尝身为主持人的滋味。请记住要让参与者大声说出想法，并于下列空白处记录你的观察结果。

第 1 号任务：使用 www.expedia.com，找出从 Detroit（MI）飞往 Houston（TX）的最低单人商务舱飞机票，可从任何机场出发，出发日期为11月1日早上，回程日期是11月4日傍晚。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

亲朋好友可能是个问题

在预算有限的情况下做可用性测试，多半会以为请亲朋好友帮忙测试比较容易。或许还认为可以说服他们无偿协助测试（因为是亲友嘛）。但请亲友协助可用性测试的问题在于会把偏见带入研究中。

因为他们和你很熟，他们（有意识或无意识地）不太愿意提供不含偏见的反馈意见。还有，选择参与者时，你需要选择确实使用网站的人。身边的亲朋好友通常不是网站的目标受众，因此，选择他们也不会拿到需要的调查结果。

请妈妈帮忙通常不太恰当。她对自己的孩子太温柔了。



没有蠢问题

问：用户测试需要多少参与者？

答：能找到越多参与者，研究结果越好（且越有代表性）。如果只有一或两位参与者，那么你其实是在测试他们使用网站的能力——测试结果也无法代表大多数人的意见，而只是他们的个人意见。

问：我是认真的，到底需要多少参与者？

答：这个问题没有最好的答案。越多越好。一般而言，你最少应该找8到10人参与。

问：如果我没办法找到这么多参与者怎么办？我应该全盘省略用户测试吗？

答：别省略，即使只有几个人（甚至只有1个人）能参与可用性测试，也会带来帮助。

可用性测试结果——用户的心声

我不太清楚。为什么你们没有联络信息分区？明明有一页全都在写公司的大小事，却连你们在哪里都没提到。



整体而言，我觉得网站还可以……不过查找联络信息实在有困难——花了我很长时间才找到。谁会把联络信息放在.etc链接下？

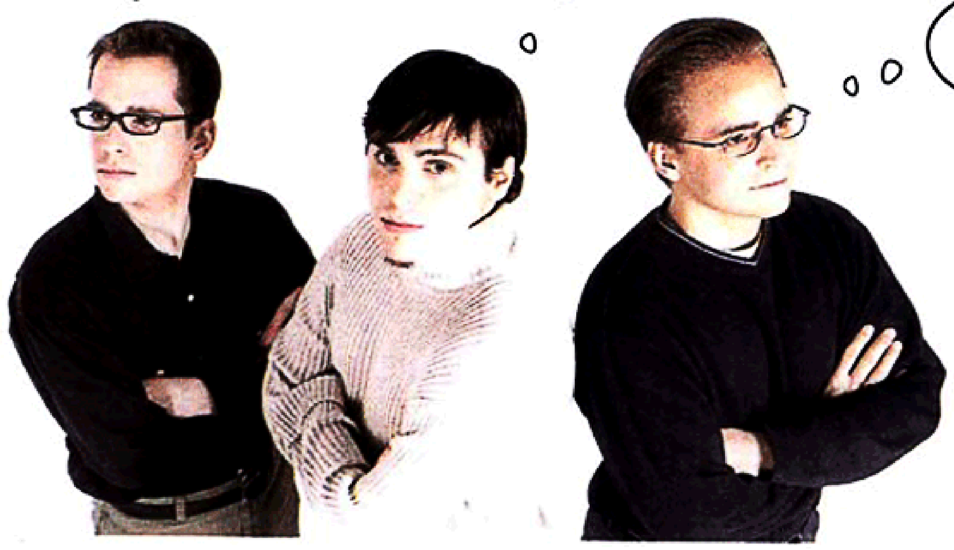


找不到所需信息的用户，大概不会再来访问网站。

设计不错，大幅改善了原有网站的样子。尤其是博客部分——能知道你们准备做些什么，真是太棒了。

我一直迷路。还有，“etc”是什么？

新设计真是太棒了。我还是希望可以购买数字版的音乐。包装好的CD太过时了。



对于外观设计的正面评价。看了心情真好。

PDG

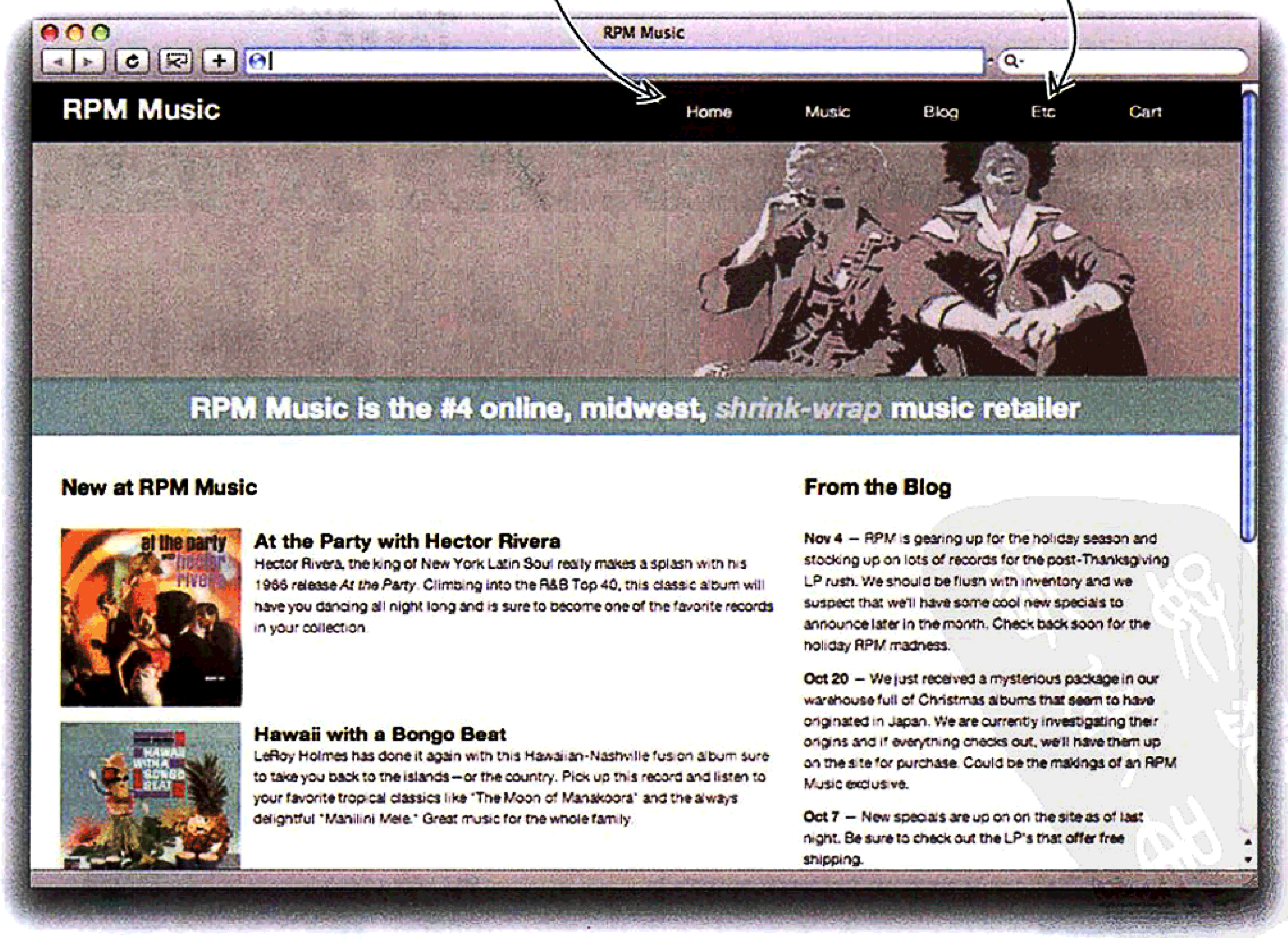
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

一个简单问题……

看来我们的用户对于导航菜单有点困惑。他们很难找到联络信息，因为联络信息埋在一个让人非常困惑的导航组件里。修改这一点应该很容易……

用户说得没错。“etc”是什么意思？它可能代表任何东西，因而让用户大惑不解。他们怎么会想到，这个链接其实通向联络信息？我们需要修改链接的文字。

其余导航元素似乎能让用户找到需要的东西。

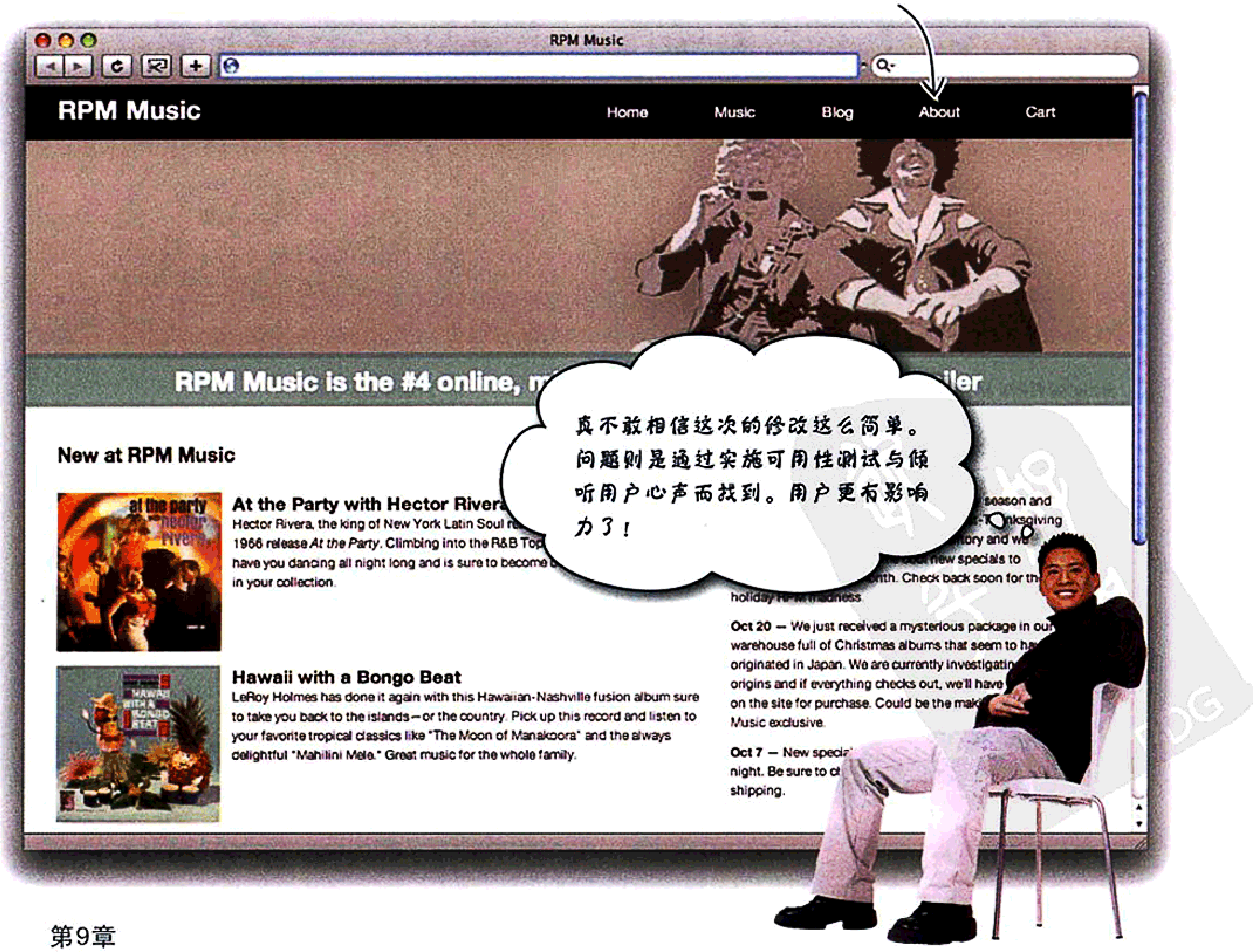


试驾

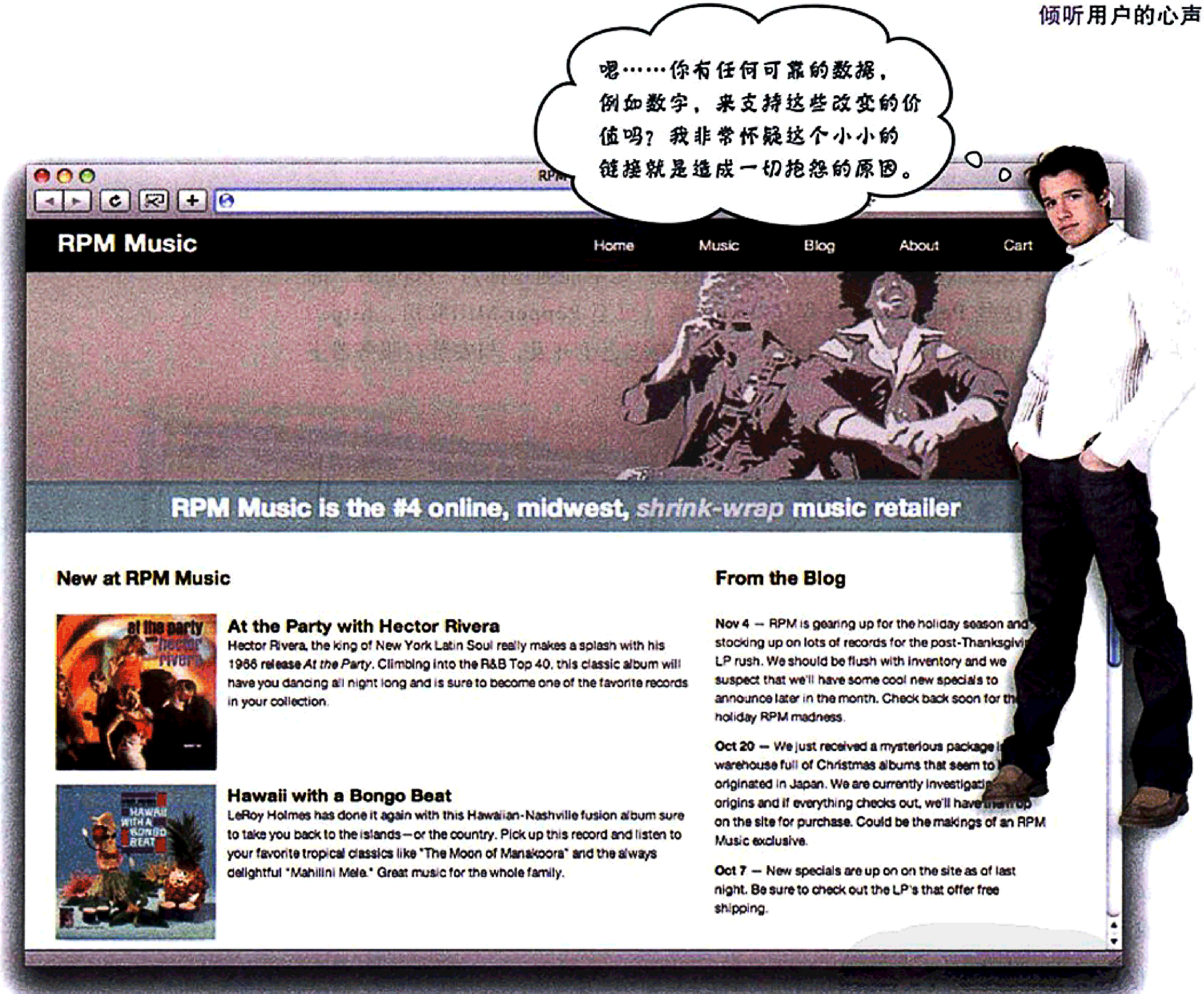
一点简单的修改……

```
<ul>
      <li><a class="active" title="RPM Music home" href="#">Home</a></li>
      <li><a title="Music Store" href="#">Music</a></li>
      <li><a title="RPM Blog" href="#">Blog</a></li>
      <li><a title="More RPM Music" href="#">About</a></li>
      <li><a title="Shopping Cart" href="#">Cart</a></li>
</ul>
```

好多了。恰好能说明点击链接后的预期内容。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



网站统计数据为用户发出（另一种）声音

网站统计数据是另一种找出用户行为的便利方式——可了解用户点击的网页（与点击率）、最喜爱的网页、用户从何而来（referrer）以及用户可能在网站里搜索的事物。

欲取得网站统计数据，可以使用捕捉、测量与汇报各种网站流量信息的应用程序（可安装在你的服务器或其他服务器上）。这个过程通常称为网站解析（website analytics）。无论称其为网站数据统计还是网站解析，它都是获得关于受众如何使用你的网站的信息的好方式。让我们看看 RPM Music的统计数据。

网站解析工具

Mint

Mint（http://haveamint.com/）是个很酷的应用程序，由传奇网站设计师/开发者 Shaun Inman 所创建，它在你的Web服务器上并捕捉流量数据——然后呈现在 Mint 特制的仪表板（dashboard）上。Mint 的优点是它能通过称为“Peppers”的外挂进行扩展。这些 Peppers 外挂程序和小工具（可至 Pepper Mill取用，http://haveamint.com/peppermill/）由网络上各式各样的有志之士开发，与安装在服务器上的 Mint 搭配得天衣无缝。

每次在一台Web服务器上安装 Mint，只需30元美元。

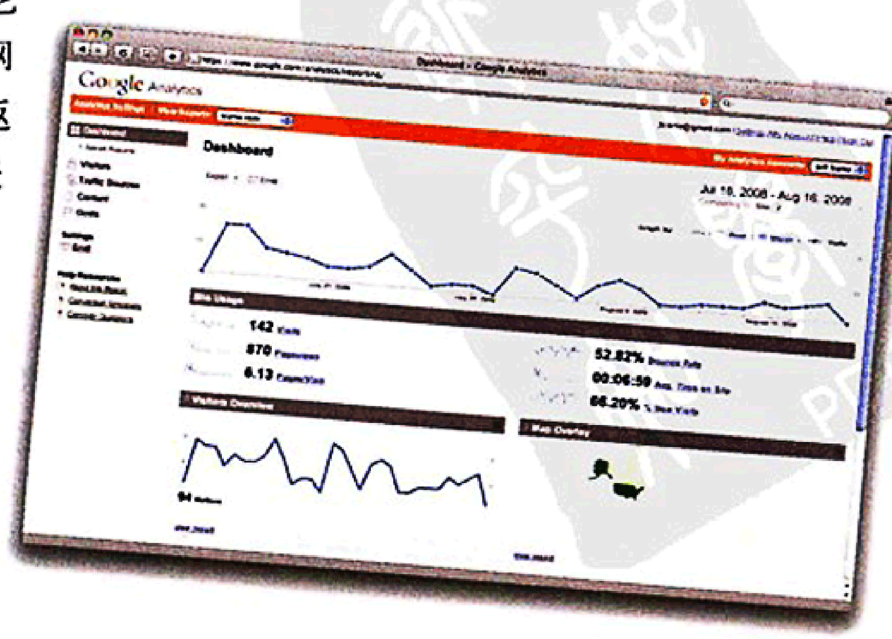


Google Analytics

Google Analytics（http://www.google.com/analytics）是 Google 提供的免费服务，可产生详细的网站访问者统计数据。虽然 Google Analytics 可以提供网页点击率、referrer、浏览器版本等信息，但它收集的数据比较倾向市场部门的需求，而非设计人员或开发人员的需求。

Google Analytics 基于称为“page tagging”的系统运作，它把一小段JavaScript 插入网站上的每个网页里。每次加载网页时，这段 JavaScript 就开始收集匿名来访者的数据并返回至 Google 管理的服务器进行处理，然后以便利的仪表板格式呈现（在 Google Analytics 网站上）。

Google Analytics 是免费的，而且有很不错的数据视觉化呈现，例如曲线图与柱状图。



磨笔上阵

请研究下列数据解析仪表板，试着找出RPM Music网站的可能问题。请写下你的前三项观察结论。

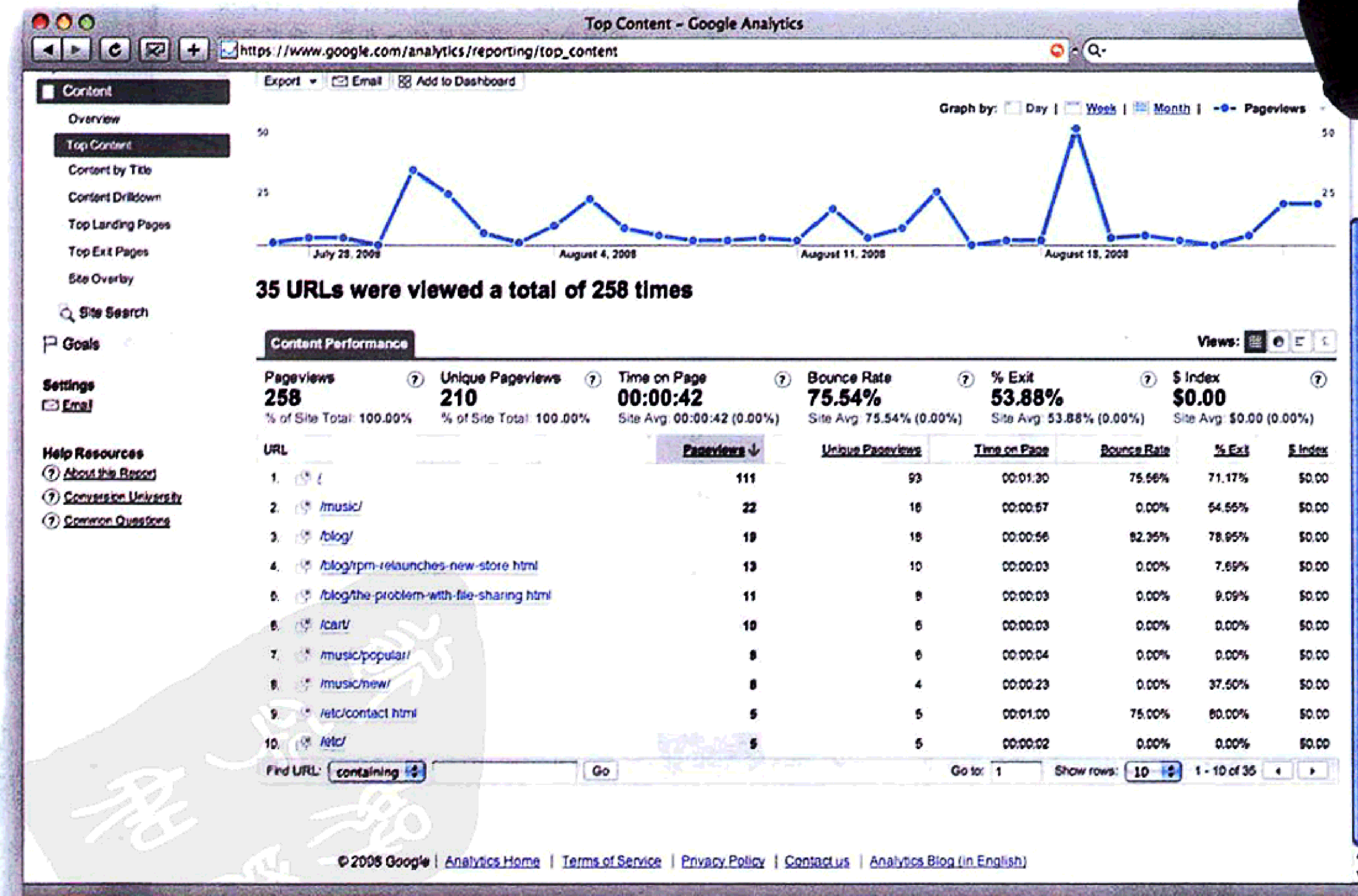
让我们利用Google Analytics检查RPM Music网站的数据，看看用户“告诉”我们哪些事。



....

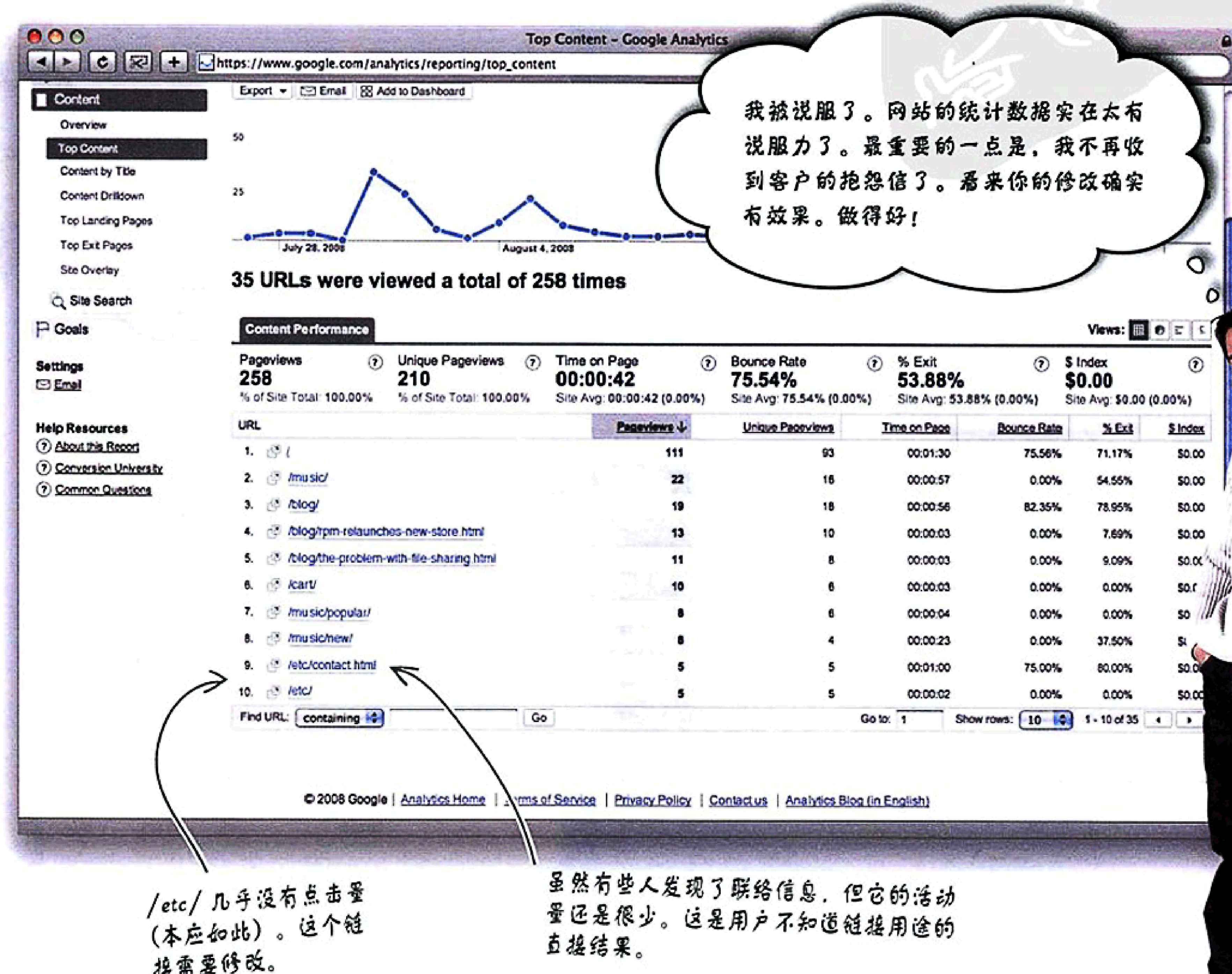
....

....



磨笔上阵 解答

RPM Music网站的统计数据说明了哪些习惯使用模式？一起看看。





最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



你的Web设计工具箱

第 9 章已经成为你的囊中物，可用性测试也加入了你的工具箱。解决了网站的可用性，下个课题是网站的进一步演变。

复习要点

- 问卷调查是对大规模人群收集与大范围主题相关的信息的好方式。
- 问卷题目应该无偏见且不复杂。
- 设计开放式题目用以提供定性数据，但这类题目或许很难处理，因为每个答案都不一样，而且你不会收到与处理其他题目时一样亲切和蔼的统计（数据）结果。
- 有些浏览器的癖好使得网站外观与我们的设计稍有不同。
- 如果设计时遵循网站标准，就可避免大多数跨浏览器的兼容性问题。
- 可用性测试用于评估真正的用户如何使用你的网站。
- 可用性测试也可以花费很少。
- 可用性测试基于任务——要求参与者执行一些任务，我们则评估参与者完成任务的方式。
- 主持脚本是可用性测试的蓝图。
- 招募亲朋好友做可用性测试可能为研究引入偏见而影响研究结果的可信度。
- 网站统计数据（网站解析）提供关于网站的使用习惯，例如页面点击率、referrer、受欢迎的网页、浏览器等。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

10 会演变的设计

保持网站新鲜



各位建立了这么多精彩绝伦的网站。现在可以活动身体、伸个懒腰，等着看浏览人数增长了吧？等一下，别急着休息。万维网不会停止演变 —— 你的网站也需要跟上脚步。你可以加入新功能、调整旧设计，甚至全盘重新设计。一个时常求新求变的网站反映出与时俱进的设计技巧 —— 也就是说，你的网站是你的最佳宣传工具。

到目前为止的作品集……

到目前为止，各位已经完成了不少美观大方的网站。花点时间回顾一下这些作品，为自己得意一下。从第 1 章开始到现在，各位已经体验了不少主题。



Mark的日本之旅网站

Audio-2-Go网站



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



虽然这些都是好看的网站，但我们不能整天坐着欣赏自己的作品。永远都有更多工作等着你……

保持网站与内容新鲜以保持用户的回访率

如果你是网站设计师（无论是个人还是隶属大型工作室），你的网站就是你最好的公关宣传。网站不只陈设以往的项目成果，也突显了你的技术、审美观与设计感觉。所以我们必须确保网站永远呈现最好、最新颖的工作。

这也表示我们不能让网站长期使用相同内容（和特色）。一直不改变的网站带给用户的信息是："你看，我一点改变都没有，这家公司一定哪里出问题了。"新鲜的内容会给用户送出正面的信息，并让他们经常回来光顾。

再次访问Red Lantern Design

Red Lantern Design做得还不错。与Jane合作，你们获得了令人印象深刻的项目成果，你还协助Red Lantern Design建立了创新、尖端的设计声誉。但想维护这份声誉，还需要确保Red Lantern Design网站跟得上潮流。现在正是回头改造的好时机。



Red Lantern Design待办事项

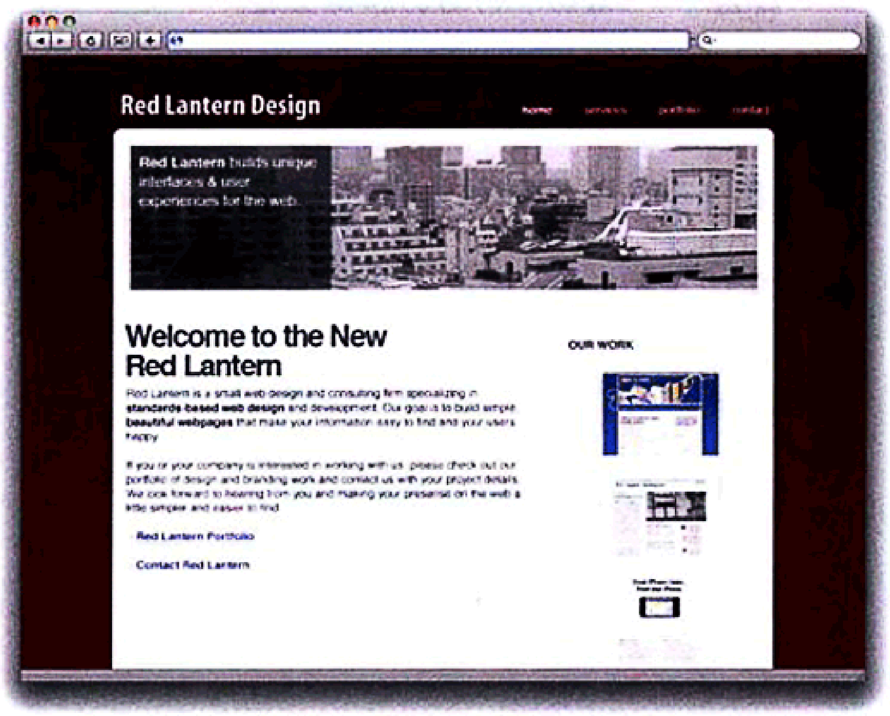
- [ ] 更新网站的外观与感觉
- [ ] 增加网站的跨平台兼容性
- [ ] 取得更好的用户反馈意见
- [ ] 与用户更好地沟通

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

Red Lantern 那位做美术设计的新人非常努力地想出了几个更新网站的点子。你有什么看法？

我们预留了评论优缺点的空间。



优点 ....

....

....

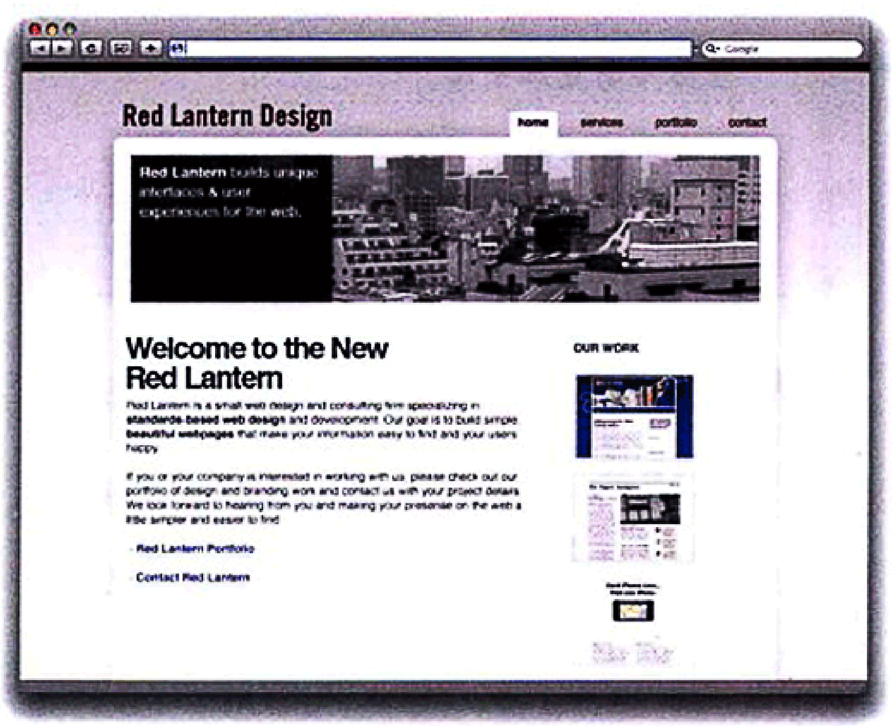
....

缺点 ....

....

....

....



优点 ....

....

....

....

缺点 ....

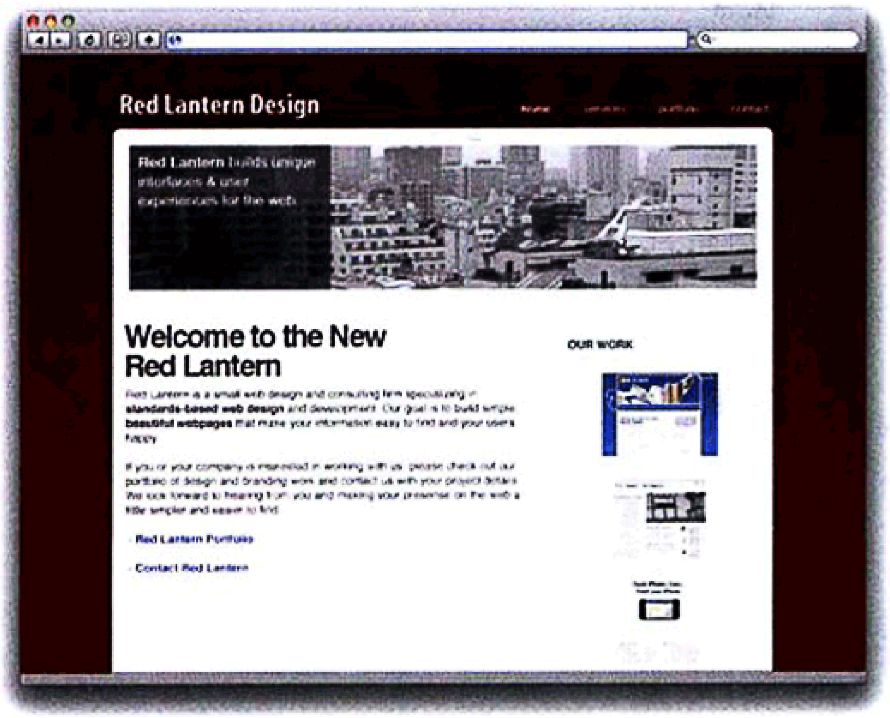
....

....

....

磨笔上阵 解答

看了美术设计师对 Red Lantern Design网站的想法，你有什么意见？有可以用于重新设计的元素吗？



优点　维持了网站的原始主题。

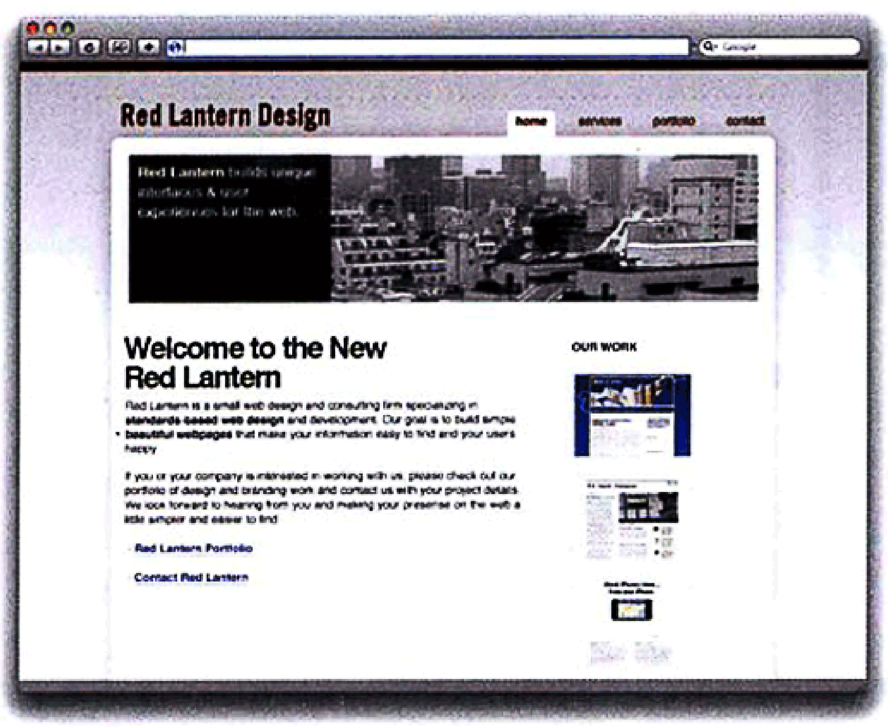
logo字体更新了。

整体布局更加干净，但改变很细微。不是非常明显的重新设计。

缺点　看起来是否太接近原版设计？

作品集列出的网站与以前一样。

页头也一样。



优点　分页强调了导航区域。

整体布局更加干净。

logo字体更新了。

缺点　背景与主要内容的对比不够强烈。

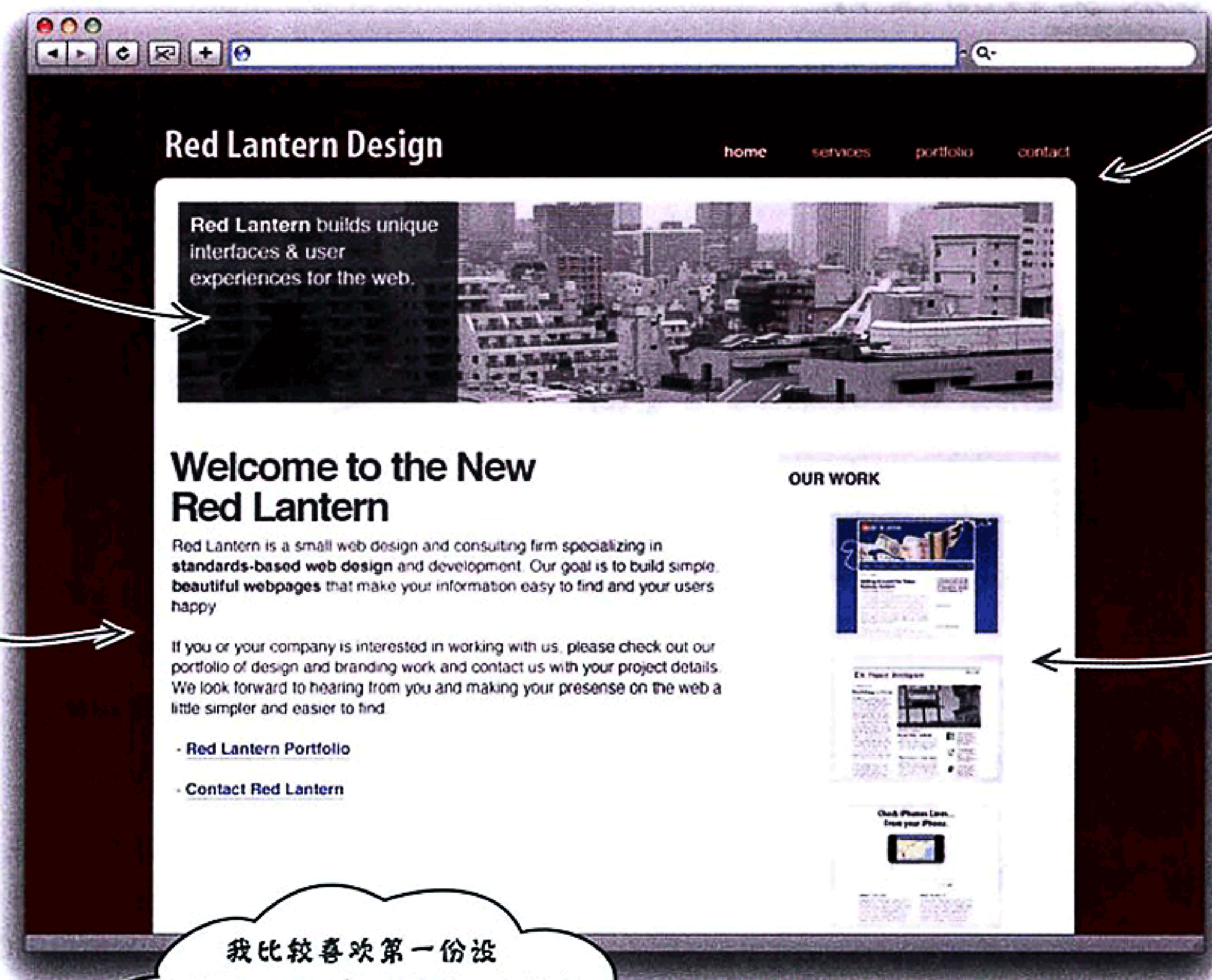
页头图像几乎一样。

设计看起来很乏味。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

把标语移到页头图像上能巧妙地吸引注意力，标语底下的图像加上一层半透明的遮罩，但还是看得到。

磨成圆角的小改变。



这一次的布局设计给主要内容分配了较多空间。

单栏布局更能强调作品集里的网站，因为网站缩略图的两侧留有更多空白。



我比较喜欢第一份设计图。它更新了网站，但没有太过剧烈的变动。而且符合我们的需求。

Web设计在于演变，而非革命

Jane 说得没错。网站每隔三到四个月就来场大翻修可能是有问题的。首先，如果你正在为客户工作，每年做三到四次网站设计整体翻新将消耗大量时间与资源——更加适合用于客户项目的资源。

再来，你的用户对于目前的网站感到舒适自在。他们习惯了网站的外观，剧烈变动会困扰他们。既然如此，该如何维持用户的兴趣并让他们更多地回访呢？可以采用演变式设计法（evolutionary design approach）来更新你的网站，逐渐改变设计美学与功能。这样一来，你的网站仍然能给用户熟悉的感觉，但又有新奇的一面。

使用CSS演变Web设计

设计时遵守Web Standards的好处就是在想要改变网站设计时，你只需要编辑CSS。你完全不需要担心标记（这就是遵守Web Standards的好处——内容与样式分离）。



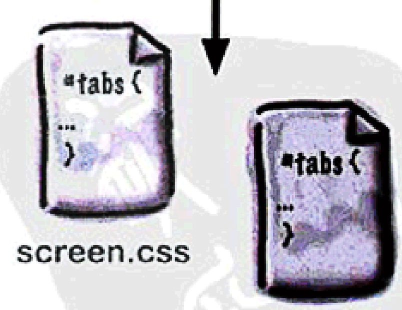
原版

1. 一点点 HTML 文件的更新（页头区域、标记的调整）。



index.html

2. 复制原版CSS文件并在HTML文件中建立链接。这样一来，随时都可以恢复到原版的CSS。

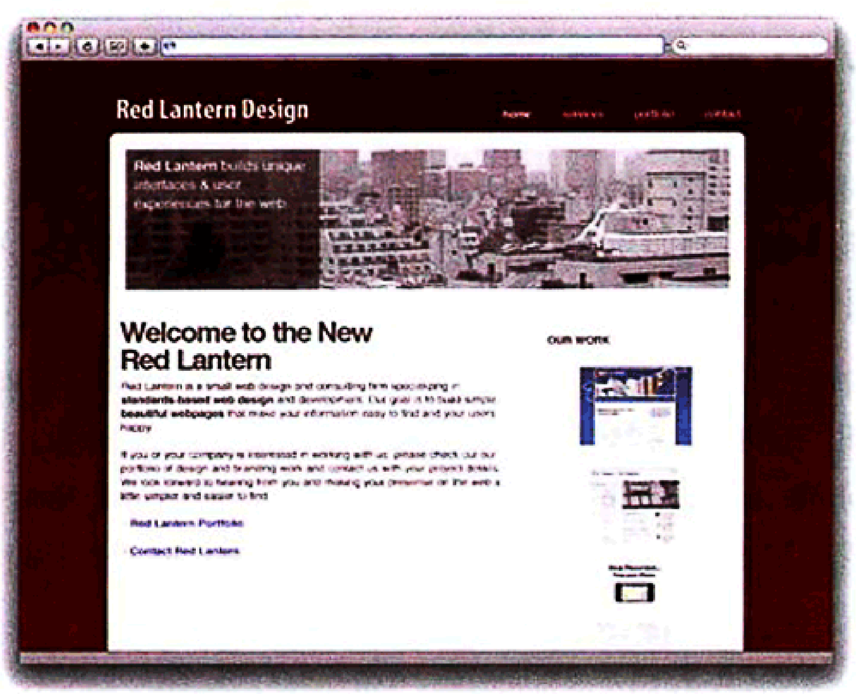


screen.css

screen_new.css

3. 修改新的 CSS并重新发布网站。

重新设计



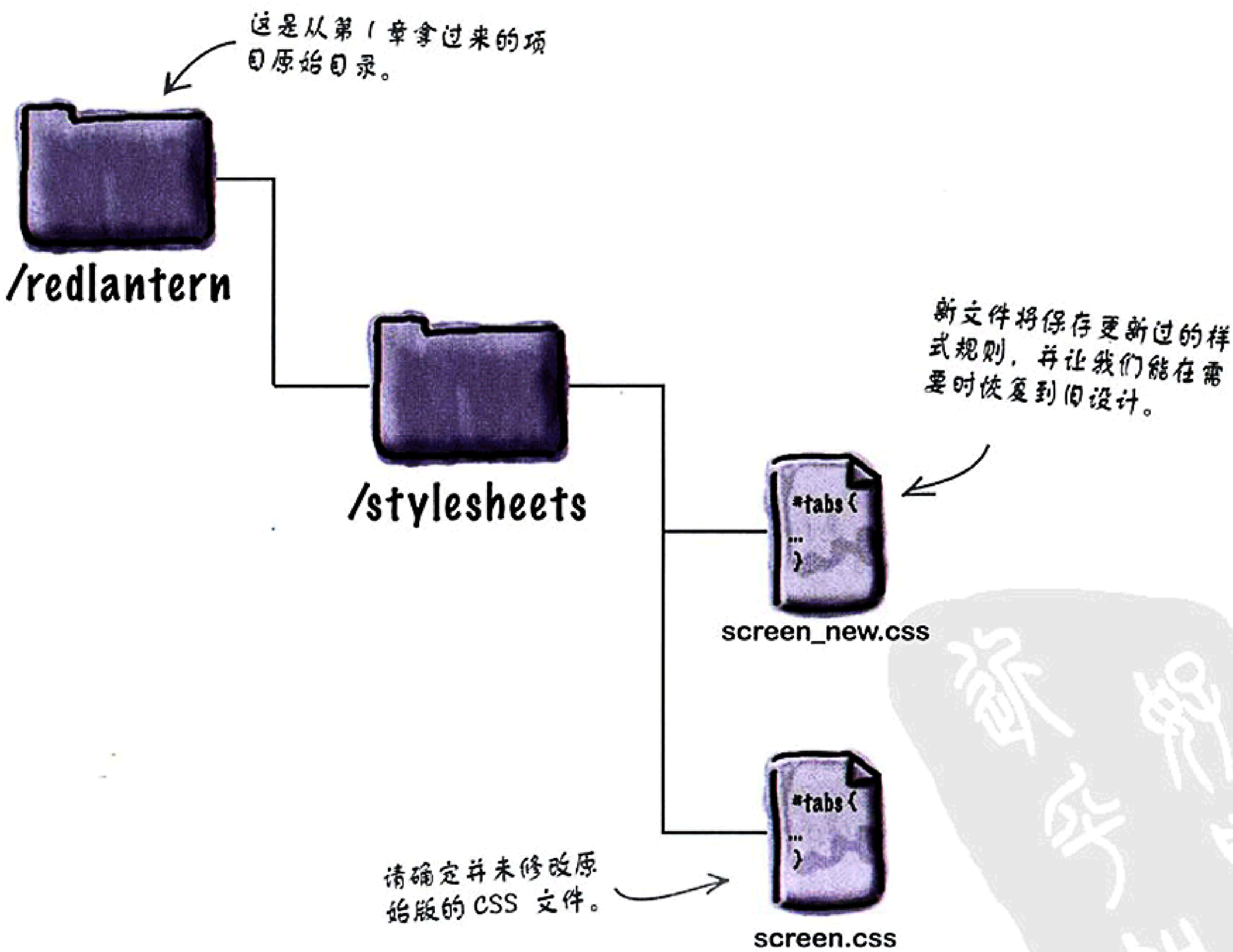
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



长篇习题

Jane 决定了 Red Lantern Design网站的新设计后，该把网站的 CSS 与标记拿出来编辑了。

1 打开当前的 Red Lantern Design网站目录，复制主要 CSS 文件并重命名。这样即可修改网页样式，而不会影响原始设计。



下页继续……

长篇习题

❷ 关于标记，我们只修改对样式表的链接，改为引用新（复制版）样式表并从 HTML 中移除页头图像（稍后再用CSS放回去）。

把新样式表加入 XHTML 文件中。因为它从原版复制而来，故看起来一样，但会成为新改变的框架。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
        "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
        <title>Red Lantern Design</title>
        <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
        <link rel="stylesheet" href="/css/screen.css" type="text/css" media="screen" />
        <link rel="stylesheet" href="/css/screen_new.css" type="text/css"
media="screen" />
</head>
<body>
        <div id="masthead">
                <h1><img alt="Red Lantern logo" src="images/rl_logo.png" /></h1>
                <h1><img alt="Red Lantern logo" src="images/rl_logo_updated.png"
/></h1>
                <ul id="nav">
                        <li><a class="active" title="Red Lantern home" href="index.
html">Home</a></li>
                        <li><a title="Design services" href="services.html">Services</a></li>
                        <li><a title="Our work" href="portfolio.html">Portfolio</a></li>
                        <li><a title="Contact Red Lantern" href="contact.html">Contact</a></
li>
                </ul>
        </div>
        <div id="wrap">
                <div id="header">
                        <img alt="tokyo buildings" src="images/tokyo.jpg" />
                        <h1><strong>Red Lantern</strong> builds unique interfaces
<span class="amp">&amp;</span> user experiences for the web.</h1>
                </div>
```

更新 logo。

网页上编排成两行，但它们在文件中其实是很长的一行文字。

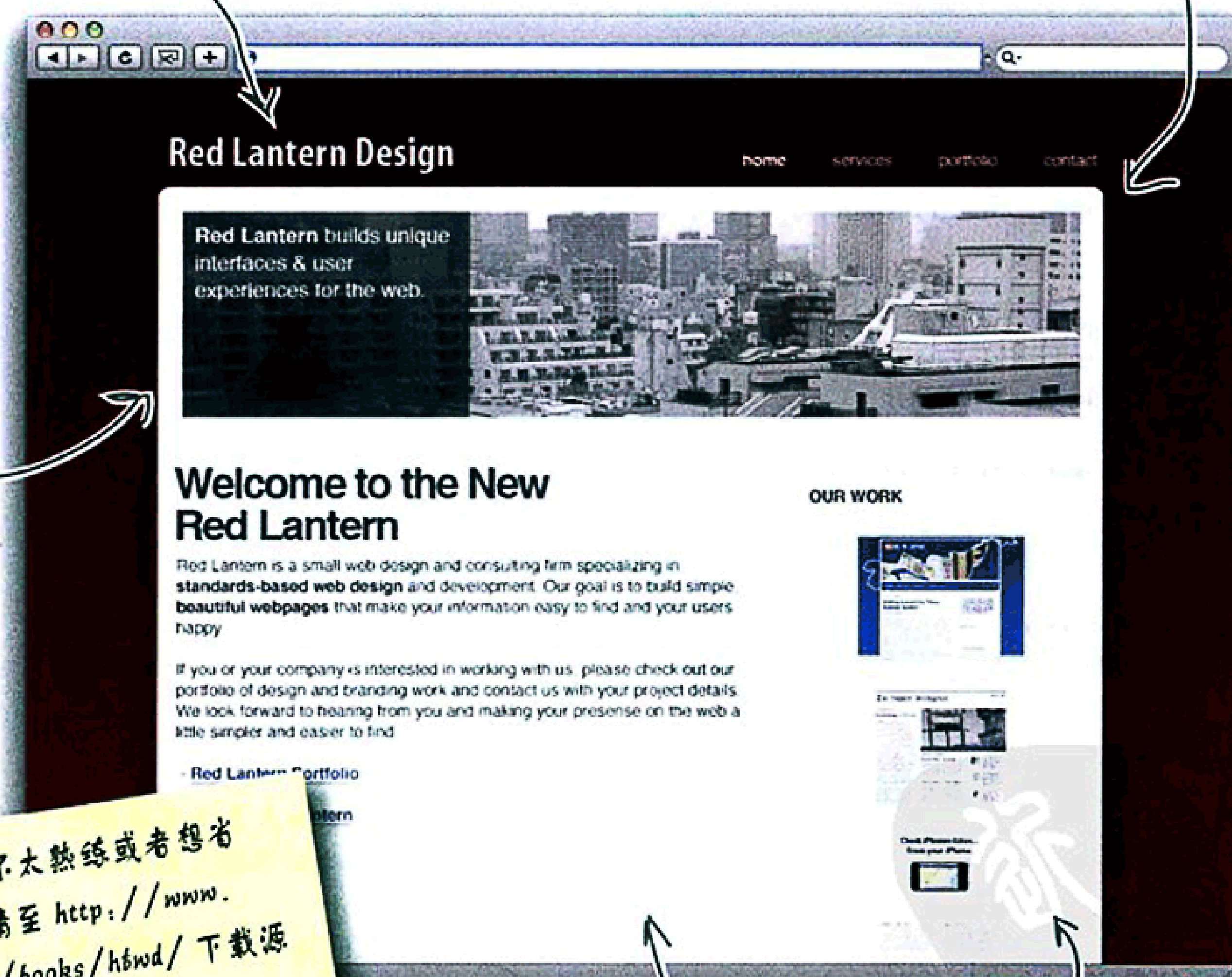
移除 <img> 标签（页头的背景图像将被放入 CSS 文件）。也把页头改为采用 <h1> 标签。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

❸ 更新新的CSS文件以反映下列调整。所需代码在下一页。

更新 Red Lantern Design的 logo 字体。

加入圆角并稍微阴影效果，以区分主要布局与背景。



把标语从主体移入页头图像所在的 <div> 里。

对于设计 CSS 还不太熟练或者想省下这些工夫吗？请至 http://www.headfirstlabs.com/books/hfwd/ 下载源码（也包含我们需要的新图像）。

把分栏调整为 2/3:1/3，并使用列表整理作品集。

下页继续……

长篇习题

为screen_new.css加入样式规则，使Red Lantern Design符合美术设计师制作的图稿（我们已经划掉旧规则,各位只需填入新规则）。

```
#masthead {
        margin: 0 auto;
        margin-top: 20px;
        width: 800px;
        color: #fff;

}
#nav {
        float: right;
        margin: 50px 10px 0 0;

        font-size: 1.4em;
}
#wrap {
        clear: both;
        margin: 0 auto;
        padding: 10px;
        width: 780px;
        background: #fff;
        border: 10px solid #5c0505;

}
#header img {
        border: 10px solid #ccc;
}
#header {

}
#header h1 {
        font-size: 2em;

        margin: 10px 0 0 0;
        padding: 10px;
        text-align: center;
        background: url('../images/tagline_bg.gif') repeat-x;
}
```

#masthead 规则是我们需要放入圆角图像的地方。

因为 logo 图像已经改变，导航列表也需调整至合适的位置。

这里是需要加入页头图像的地方（稍早已从标记文件中移除页头图像）。

然后，<h1> 可重新安排到配合设计师图稿的位置。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/


```
#content, #sidebar {
        width: 360px;
        margin: 20px 0 20px 0;
        padding: 10px;
}
#content {
        float: right;



}
#sidebar {
        float: left;



        background: #eee;
}
#sidebar h2 {
        font-weight: bold;
        border-bottom: 1px solid #eee;
        margin: 0 0 20px 0;
        padding: 5px;


}
#port li {
        margin: 0 10px 20px 0;
        float: left;
        border: 5px solid #ddd;

}
#port li img {

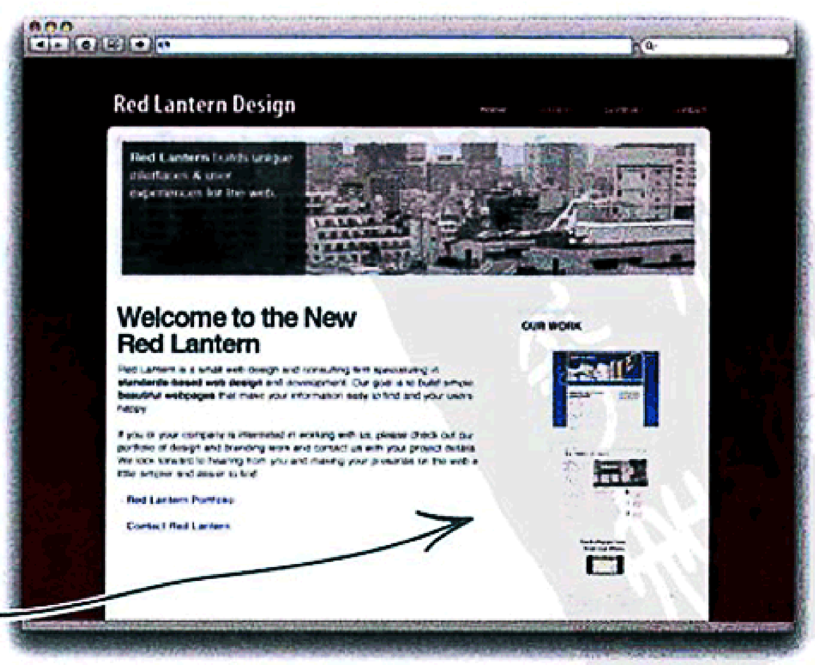
}
```

分栏宽度已经不同了，需要拆开这项规则。

#content 与 #sidebar 规则将分别控制不同 <div> 的位置。

为 <h2> 加上样式以配合图稿中的字体排版。

作品集的图像需要一些调整。图稿中的作品图像看来如何？有什么不一样？



长篇习题解答

以下是对 Red Lantern Design的 CSS 文件所做的改变。请记住，不需要改变或移动的旧版网站规则可以保留。

rounded_header.gif 的左边（这是个两端制作成圆角的长形图像）。



```
#masthead {
        margin: 0 auto;
        margin-top: 20px;
        width: 800px;
        color: #fff;
        height: 70px;
        background: url('../images/rounded_header.gif') no-repeat bottom;
}
#nav {
        float: right;
        margin: 0 10px 0 0;
        padding: 30px 0 0 0;
        font-size: 1.4em;
}
#wrap {
        clear: both;
        margin: 0 auto;
        padding: 10px;
        width: 780px;
        background: #fff;
        border: 10px solid #5c0505;
        border-top: none;
}
#header {
        height: 180px;
        background: url('../images/tokyo_updated.jpg') no-repeat;
        border: 10px solid #eee;
}
#header h1 {
        font-size: 2em;
        line-height: 1.2em;
        padding: 20px;
        color: #eee;
        width: 200px;
        font-weight: normal;
}
```

加入高度（height）与背景图像，即可在背景加入圆角。

你想到这一项了吗？因为 #masthead 有背景了，我们需要移除 #wrap <div> 的上边框。



主要图像文件已不再写死在 HTML 文件中，可以在 CSS 文件中使用新图像作为 <h1> 的背景。

这样可维持 <h1> 标签的语义，而文字也能看起来像是图像的一部分。

PDG

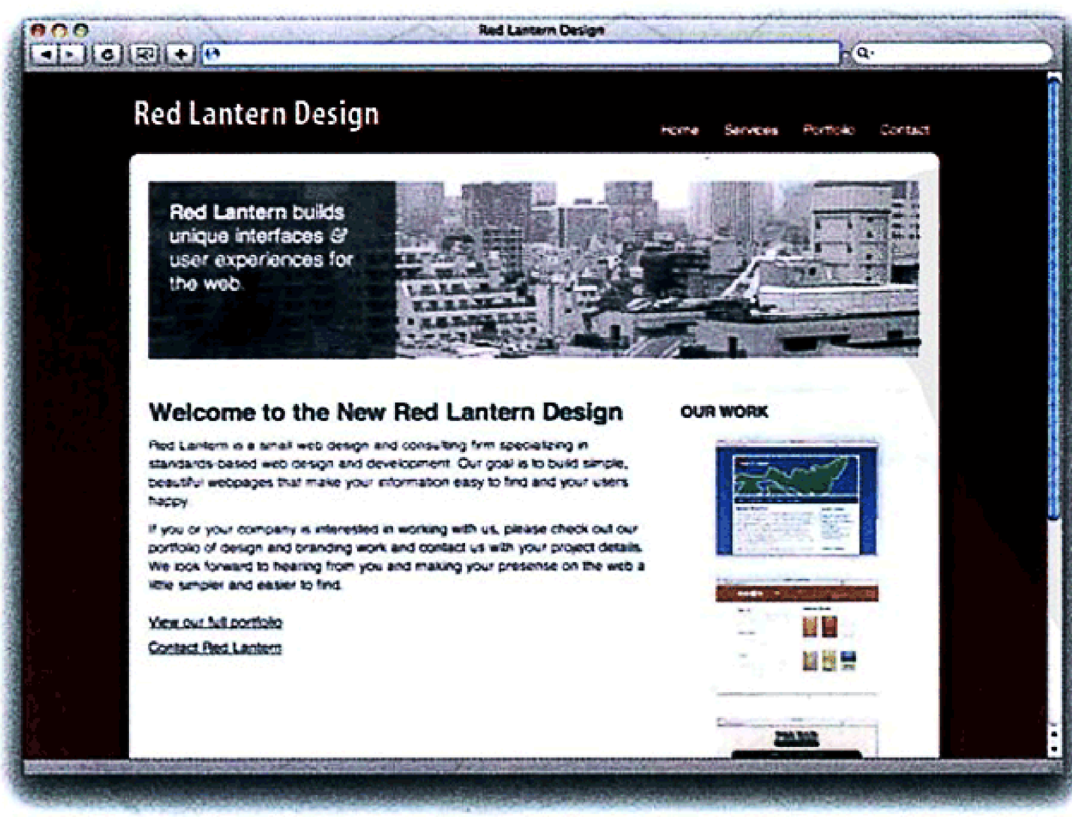
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/


```
#content {
        float: left;
        width: 500px;
        margin: 0 0 10px 0;
        padding: 10px;
}
#sidebar {
        float: right;
        margin: 20px 0 20px 0;
        padding: 10px;
        width: 240px;
        border-top: 5px solid #ddd;
        background: #eee;
}
#sidebar h2 {
        font-weight: bold;
        text-transform: uppercase;
        padding: 0 5px 5px 5px;
}
#port li {
        margin: 10px 35px 0 35px;
}
#port li img {
        border: 5px solid #ddd;
}
```

#content 与 #sidebar 取得自己的宽度，分别向网页的两侧浮动。10px的边距则为各栏的内容加入一点呼吸空间。

最后一项调整是配合设计图稿所做的侧栏内容对齐及作品集的整体外观修改。每个图像加上了5px的边框。

完成后的屏幕截图。




Red Lantern Design
Red Lantern Design
Home
Services
Portfolio
Contact
Red Lantern builds unique interfaces & user experiences for the web.
Welcome to the New Red Lantern Design
OUR WORK
Red Lantern is a small web design and consulting firm specializing in standards-based web design and development. Our goal is to build simple, beautiful webpages that make your information easy to find and your users happy.
很好，样式表的部分已经完成了，我还有另一个
不满意的地方：我希望作品集的部分更具互动性。
现在只是点击图像，然后通向别的网站而已。不能
让这个过程更有趣而且让用户停留在我们的网站上
吗？我希望有些让人惊叹的效果！
Jane calling
Call duration: 02:27
Hold
Mute
SEND

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

请研究下列数种能让侧栏作品集更具互动性的方法。请把优缺点与方法名连起来。

Flash

优点：互动性与兼容性的良好混合。

缺点：或许有些浏览器会关掉这项功能而无法全面支持。

JQuery JavaScript library

优点：所有源码都与标准相符，而且能在大多数浏览器上运作。

缺点：互动性很低。

XHTML + CSS

优点：无拘无束的互动性与动画表现。

缺点：除了视觉观看，没有其他取得内容的形式。

磨笔上阵解答

看看各种效果选项有何表现：

Flash

Flash 能增加互动性，代价是把所有内容藏在单一的 SWF 文件里。

JQuery JavaScript library

JavaScript 非常灵活，而且搭配 XHTML 与 CSS 时，它可以非常强大。

XHTML + CSS

虽然可以只用 CSS 做出一些非常精妙的效果，但它无法提供老板需要的互动性。

优点： 互动性与兼容性的良好混合。

缺点： 或许有些浏览器关掉这项功能而无法全面支持。

优点： 所有源码都与标准相符，而且能在大多数浏览器上运作。

缺点： 互动性很低。

优点： 无拘无束的互动性与动画表现。

缺点： 除了视觉观看，没有其他取得内容的形式。

看来，JavaScript 是为作品集加入互动性的好选择。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

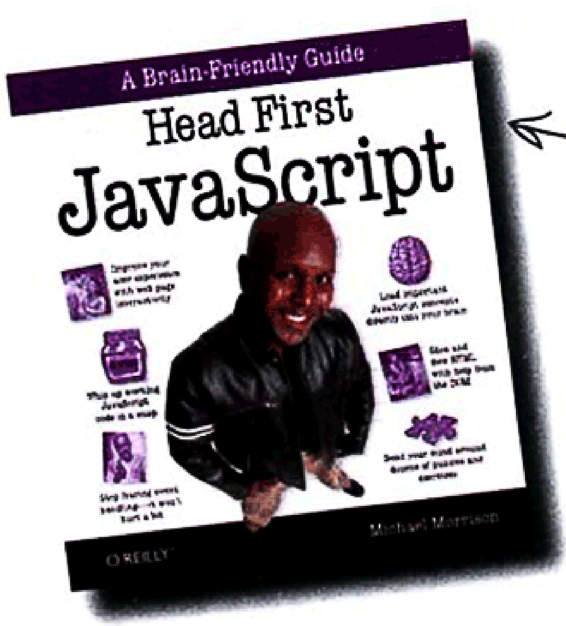


不是一流的程序设计师，也能利用 JavaScript 添加网站互动性。

JavaScript是网站设计中很常见的一部分。它被利用在各种地方，从屏幕特效（例如展示图像的 lightbox）到 UI 元素（例如slider或accordion menu）。问题是，JavaScript对于只接触过XHTML与CSS的人有点太刺激了。

解决方法是利用 JavaScript 函数库。函数库是预先编写好的 JavaScript 函数与控制项，可以放在我们的服务器目录里，并从标记中调用。而我们不需要非常了解 JavaScript，就可利用这些函数库。这些函数库通常轻巧、具跨平台兼容性，而且与标准相符。

有各式各样的 JavaScript 函数库。最好的选择包括 Dojo（http://www.dojotoolkit.com/）、Script.aculo.us（http://script.aculo.us/）、Moo tools（http://mootools.net/）、Prototype（http://prototypejs.org/）、JQuery（http://jquery.com/）。



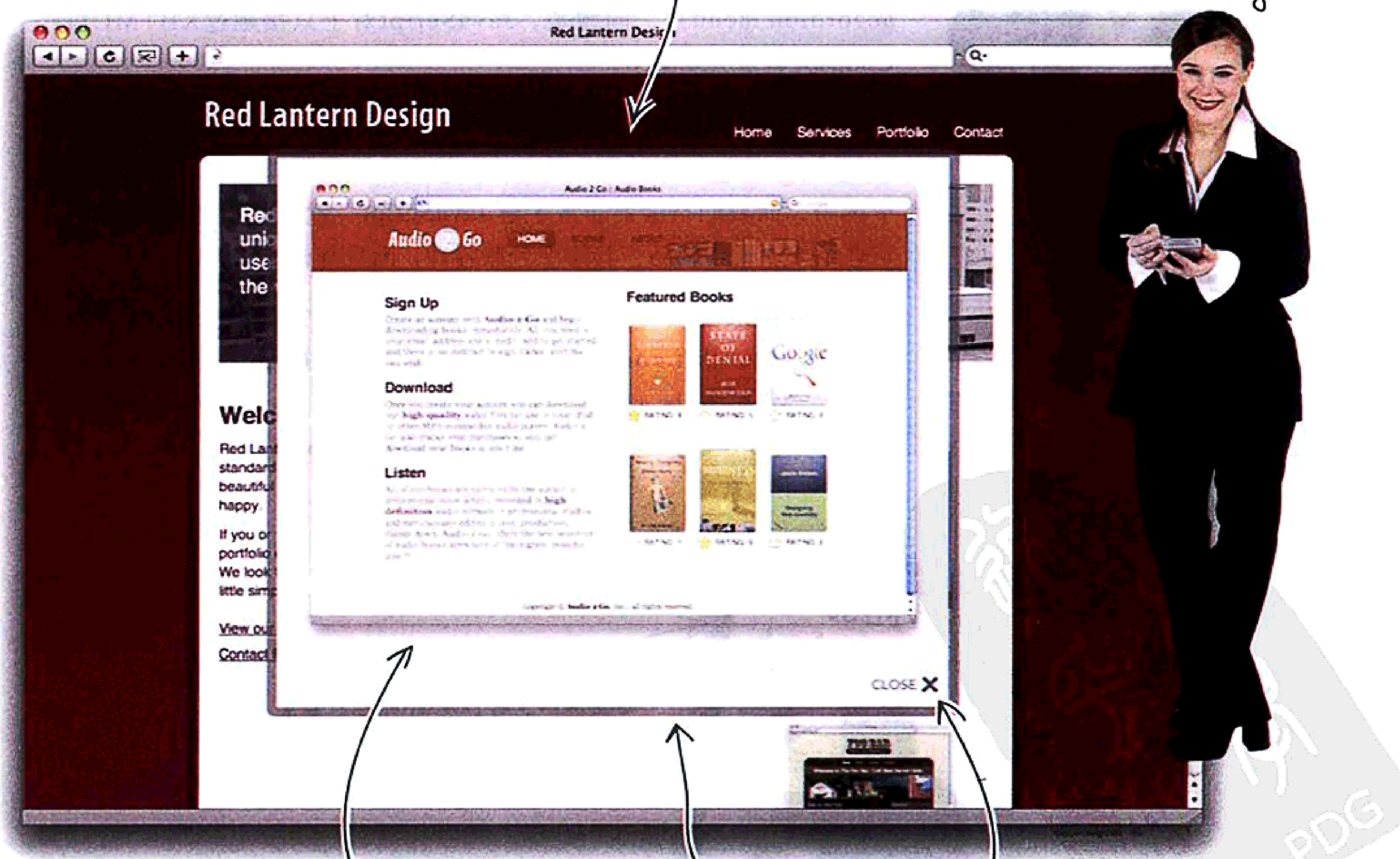
想更深入了解 JavaScript 吗？看看这本书吧！

使用JavaScript制作lightbox特效为网站添加互动性

lightbox 是一种特效，表示取用图像或 HTML 网页并展示在屏幕中央浮动区域里。在某些函数库里，可以设计网站背景淡出以强调浮动区域。我们会使用一个名为 Facebox 的函数库。它非常适合 Red Lantern Design更新后的设计。

看起来不错。我们快点把它放到网站上。

类似 Facebox 的函数库为网站增加了互动性，而且是强调网站上的图像或图片库的好方法。



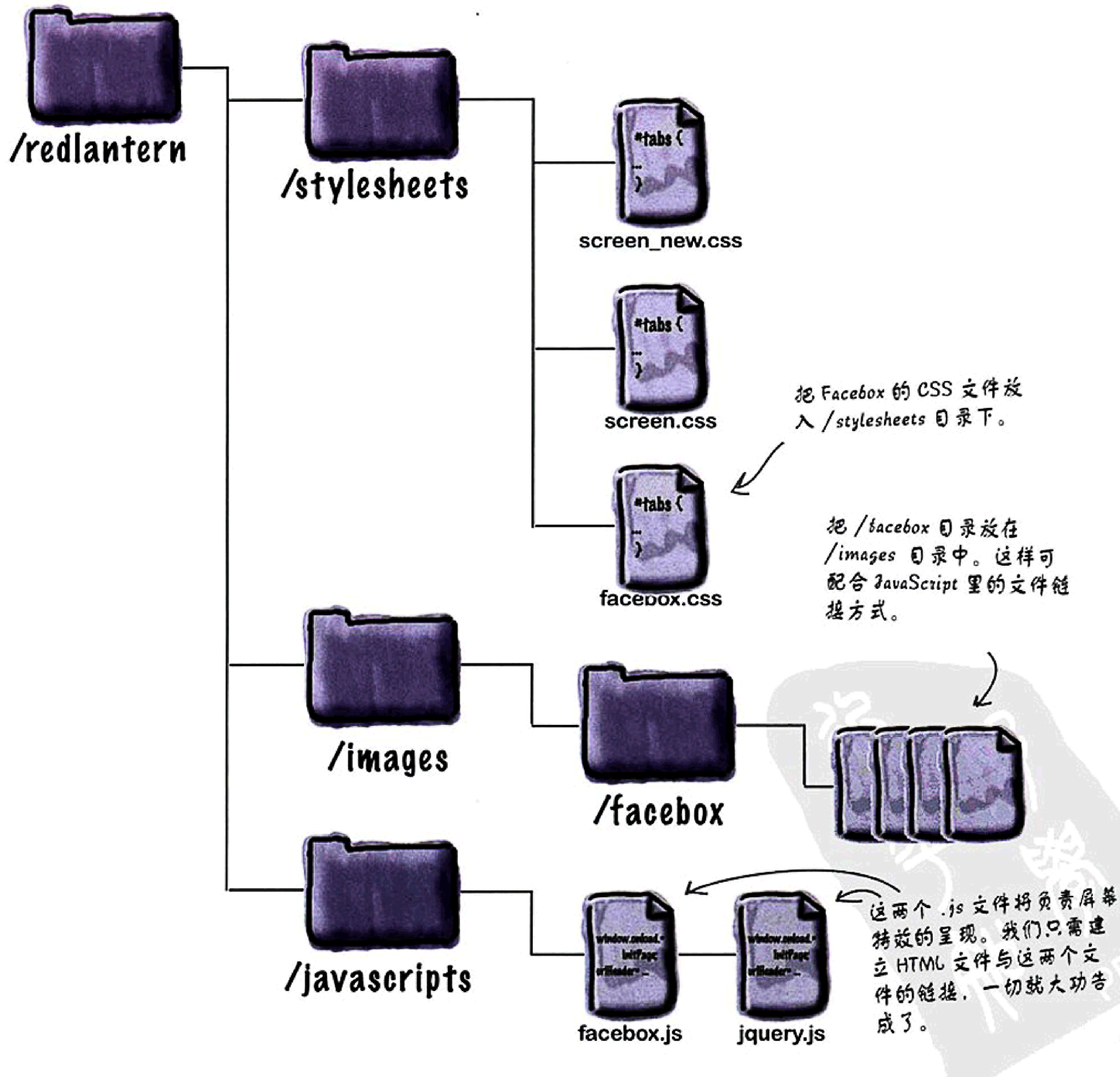
点击缩略图时，相同图像的较大版会加载至屏幕中央……

……搭配白色背景、半透明边框（也采用配合网站设计的圆角图像），还有“close”按钮。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

在Red Lantern Design主页里加入Facebox

1. 请至 Head Frist 网站下载本章使用的 Facebox 范例代码：
www.headfirstlabs.com/books/hfwd
然后把下载文件放到合适的目录里。



编辑 index 文件

Red Lantern Design的index.html文件。

❷ 在 index.html 文件的标头里增加一个 CSS 文件链接。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
        "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
        <title>Red Lantern Design</title>
        <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
        <link rel="stylesheet" href="/css/screen _ new.css" type="text/css"
media="screen" />
        <link rel="stylesheet" href="/css/facebox.css" type="text/css"
media="screen" />
</head>
<body>
```

出现在屏幕上的方块有自己的样式表来控制方块的外观。在文件中链接facebox.css文件，位置在Red Lantern Design本身的样式表后。

❸ 于 index.html 文件的标头里加入对 JavaScript 的链接与 JavaScript 代码。

你需要链接新的JavaScript 文件。这些放在样式表链接下。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
        "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
        <title>Red Lantern Design</title>
        <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
        <link rel="stylesheet" href="/css/screen _ new.css" type="text/css"
media="screen" />
        <link rel="stylesheet" href="/css/facebox.css" type="text/css"
media="screen" />
        <script src="javascripts/jquery.js" type="text/javascript"></script>
        <script src="javascripts/facebox.js" type="text/javascript"></script>
        <script type="text/javascript">
                jQuery(document).ready(function($) {
                        $('a[rel*=facebox]').facebox()
                })
        </script>
</head>
<body>
```

对 JavaScript 的链接下面是一小段 JavaScript 代码，用于准备 Facebox，以便在点击具有适当 rel 属性的链接时有所反应。

然后 Facebox 的源码接手控制，并使用链接的文件与 CSS 来编排网页上的效果。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

习题

4 使用前面的范例作为指南，为作品集分栏中的列表项加上 Facebox 特效。请记得链接每个缩略图与其完整大小的图像版本，并在链接里提供适当的 rel 属性。

为作品集的图像加入链接，指向相同图像的较大版本。较大的图像将以 lightbox 特效呈现。

rel 属性描述链接与当前页面的关系。本例中，它用于告诉 Facebox 的 JavaScript，何时有个特殊链接被点击。

```
<ul id="port">
      <li><a title="View Detail" href="images/markinjapan_large.jpg" rel="facebox">
<img alt="mark in japan comp" src="images/markinjapan.jpg" /></a></li>
      <li><img alt="audio 2 go comp" src="images/a2g.jpg" /></li>
      <li><img alt="rpm comp" src="images/rpm.jpg" /></li>
</ul>
```

请确定已经用完全结束<img>标签。基本上可把图像当成链接标签里面的文字。

技客新知

rel 属性用于描述两个资源的关系。以采用 Facebox 为例，链接关系指出采用了 Facebox 特效。本例纯粹是语义关系，但其他资源（例如 JavaScript）可使用这个属性，以不同于面对普通网站链接的方式处理这个链接。



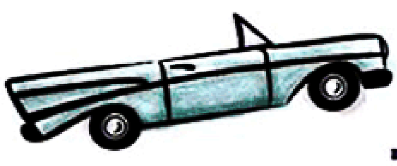
习题解答

请看修改后的作品集标记，这是让 lightbox 特效恰当运作所需的样子。

```
<ul id="port">
       <li><a title="View Detail" href="images/markinjapan _ large.jpg" rel="facebox">
<img alt="mark in japan comp" src="images/markinjapan.jpg" /></a></li>
       <li><a title="View Detail" href="images/a2g _ large.jpg" rel="facebox">
<img alt="audio 2 go comp" src="images/a2g.jpg" /></a></li>
       <li><a title="View Detail" href="images/rpm _ large.jpg" rel="facebox">
<img alt="rpm comp" src="images/rpm.jpg" /></a></li>
</ul>
```

每个链接都需要 rel="facebox" 属性，特效才能恰当运作。没有这一小块源码，JavaScript 无法知道执行时机。

lightbox 不仅可用于呈现图像。标签里的文本内容或完整 HTML 文件也能通过 lightbox 展示。



试驾

试试看。把所有图像与文件加入你的文件结构并于浏览器中加载网页。看起来怎么样？

再使用另一种浏览器。运作得完全一样吗？

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

没有蠢问题

问：你提到JavaScript或许并未与某些浏览器完全兼容。如果用户的浏览器不支持JavaScript怎么办?

答：问得好。并非所有浏览器都支持JavaScript。如果遇到这种情况，因为我们已经链接到较大的图像，浏览器或许会打开空白页来呈现链接到的图像，而不是呈现在屏幕中央的浮动方块里。用户需要使用浏览器的“back”（上一页）按钮回到网站，但或许仍可看到较大的图像。

问：如果我也能在lightbox里放入文字，当用户的浏览器不支持JavaScript时，他们不就会错过这些信息了吗?

答：还是一样。不同的浏览器处理JavaScript的方式也不一样，而且我们永远无法确定用户的浏览器支持JavaScript的程度，这是另一个谨慎使用JavaScript的原因。如果要使用，请确保对于用户理解网站而言，lightbox的呈现内容并无关键影响。

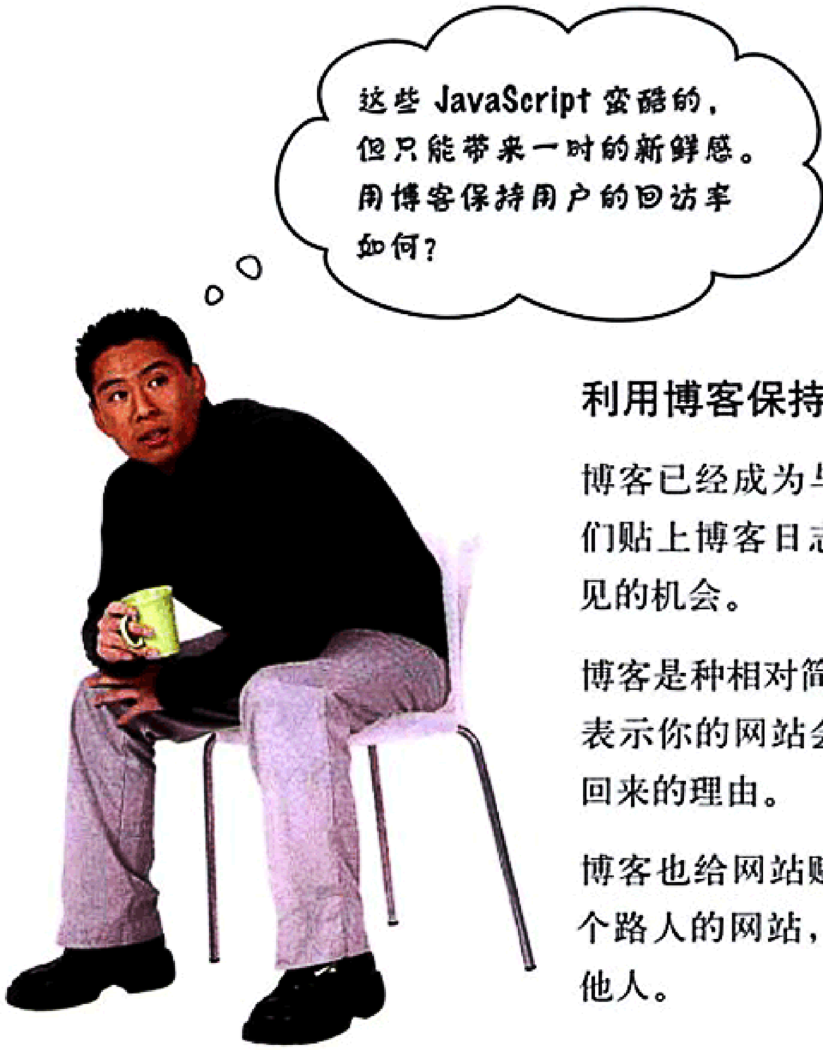
问：嗯，Flash会不会是加入交互性的更佳选择?

答：要看你想实现的目标。如果想要丰富、生动、多媒体的场景，Flash是个非常好的选择，但本例只是要展现较大的图像而已。当然，Flash也有它的限制（浏览器需安装外挂程序、无法保证100%取用所有内容等），如果你的网站是基于内容的，最好以HTML与CSS作为主要呈现方式，然后用JavaScript或Flash加上一点交互性。



动动脑

你怎么想？我们还有其他方式来加入新内容，能让用户一直回来访问Red Lantern Design?



利用博客保持网站内容的新鲜度。

博客已经成为与用户建立双向沟通的强大工具。我们贴上博客日志，用户则有回应日志与其他回应意见的机会。

博客是种相对简单、为网站加入持续内容的方法——表示你的网站会一直有新鲜感，而且给了用户一再回来的理由。

博客也给网站赋予了“声音”。你的网站不再是某个路人的网站，你可以通过博客文章讲话并接触其他人。



如果你打算开始写博客，请确保你有定期写文章的时间。

没有别的事能比“用户到你的网站，发现网站已经6个月没更新”还糟。吸引读者的唯一方式就是提供某些新奇有趣的读物，而且要经常更新。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

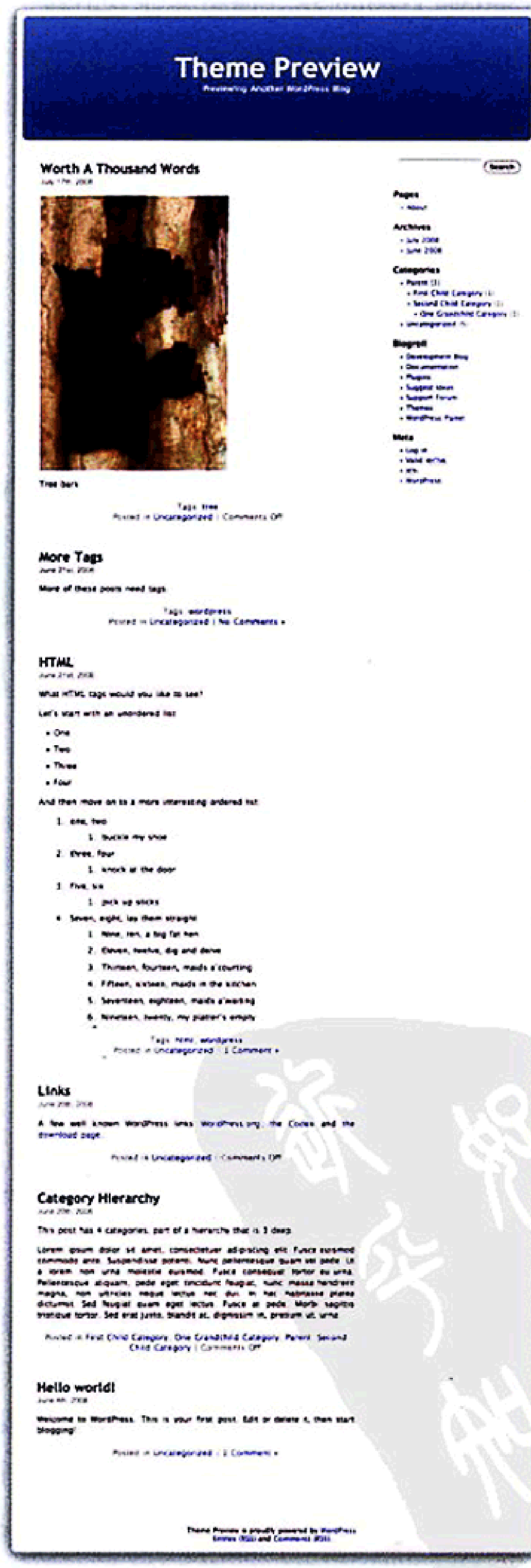
使用 WordPress 加入博客功能

Jane 同意这个想法。她觉得新版 Red Lantern Design网站添加博客功能会是不错的主意。这样，工作室人员可以发表设计类的文章、张贴关于 Red Lantern Design的新闻，并且通常也会拥有一个与用户沟通的更好途径。

Jane 做了一些研究，她想使用 WordPress（http://wordpress.org/）。为什么？让我们来看看一些原因：

要点

- WordPress 是开源软件——这表示有数以千计（说不定上万）的开发人员在世界各地贡献着他们的努力，让它越来越好。
- WordPress 只需要 PHP 与 MySQL 即可运作（别担心，如果听起来好像很恐怖的话，我们会引导各位）。
- WordPress 的安装过程简单得不可思议，（传说中）只要5分钟。
- WordPress的特色是非常简单的模板系统，只要按几下按钮即可改变博客的外观。更重要地，自行开发模板也非常简单（WordPress称之为“Themes（布景主题）”）。模板均使用CSS编写……所以，如果你刚好已经有网站，而且想要博客长得像你的网站，只需套用现有的CSS。
- 最好的一点，WordPress是免费的！

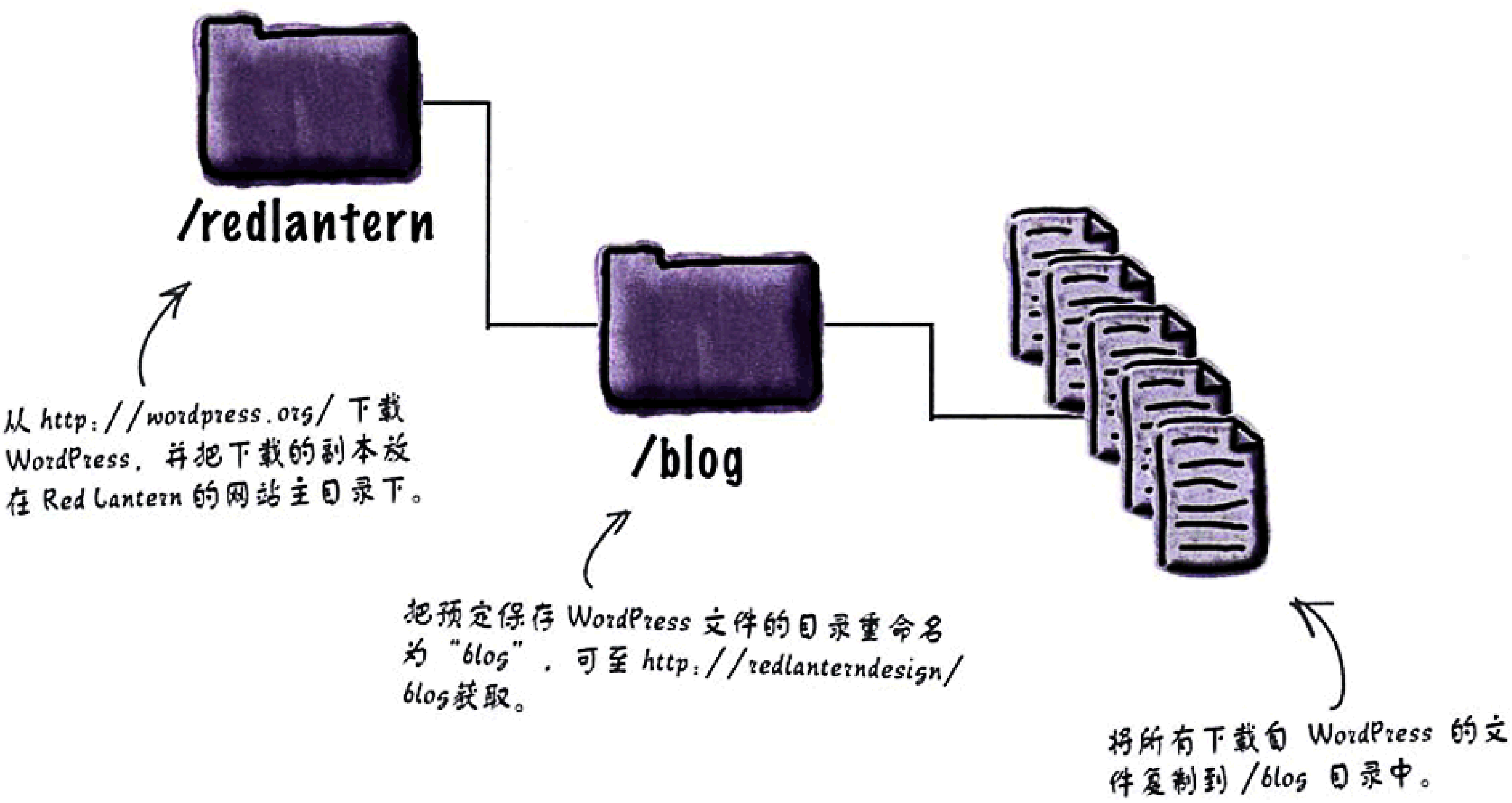


这是默认的“Kubrick”主题，随着WordPress一起发布的，设计来搭配WordPress的所有特殊功能一起运作。

为Red Lantern Design网站添加WordPress

想为 Red Lantern Design 建立博客并让它上线运行，需要下载 WordPress 并设置在服务器上。WordPress 文件的下载位置：

`http://wordpress.org/download/`





技客新知

WordPress需要服务器上设置PHP与MySQL（开源关系数据库）才能正确运作。如果你无法访问服务器或hosting plan（大多数网站主机都全面支持WordPress），请到Apache Friends学习如何在本地端的PC或Mac上使用 XAMPP 来运行WordPress，XAMPP是一组可安装的软件，在桌面上提供一个可运作的网站服务器：

http://www.apachefriends.org/en/xampp.html

习题

完成 WordPress 的安装，为 Red Lantern Design建立博客并运行。

为了后续操作，需重命名为“wp-config-sample.php”。

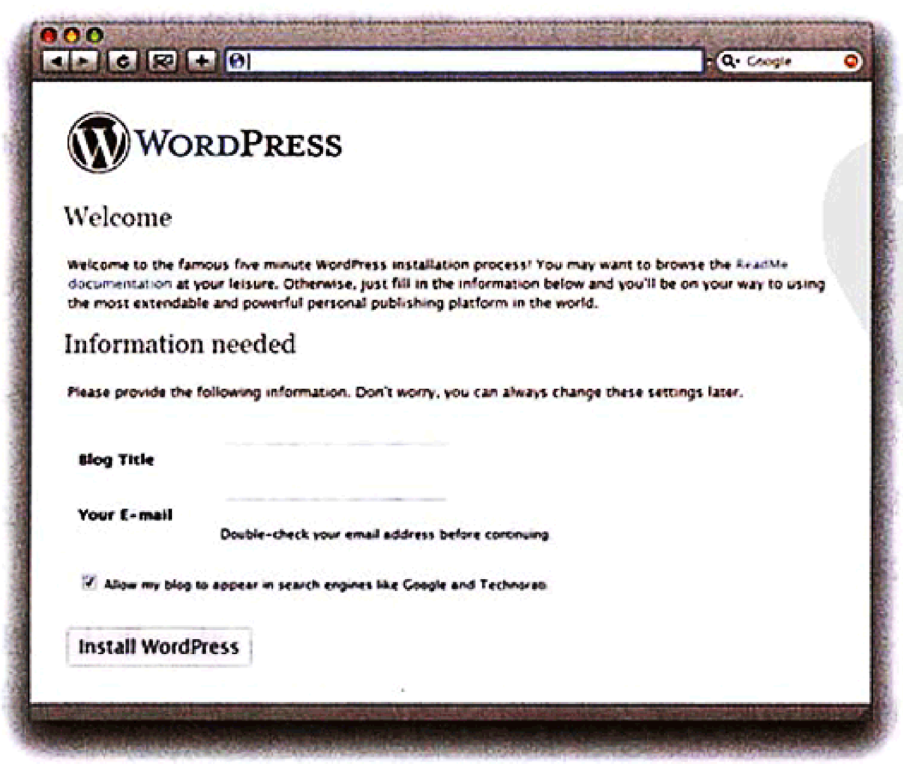
❶ 编辑 **wp-config.php** 文件并重命名，让其中的参数与你的设置相符。

```
// ** MySQL settings ** //
define('DB _ NAME', 'putyourdbnamehere');    // The name of the database
define('DB _ USER', 'usernamehere');     // Your MySQL username
define('DB _ PASSWORD', 'yourpasswordhere'); // ...and password
define('DB _ HOST', 'localhost');    // 99% chance you won't need to change this value

define('DB _ CHARSET', 'utf8');
define('DB _ COLLATE', '');
```

需要这四个数据库参数，WordPress 才能建立保存博客数据的数据库表。

❷ 按照安装向导的指示，在本地机器或服务器上架设基本博客。请记住，我们想从 /blog 访问 WordPress。



按照WordPress安装向导为Red Lantern Design架设博客并运行。



博客真情指数

本周主题：了解博客

Head First：欢迎Blog，博客，非常高兴能邀请到你。首先，我一定要问，为什么取这个名字呢？Blog，听起来好像狗的呕吐声！

博客：什么？你确定要这样访问吗？好吧，我会接招。“Blog”是“weblog”的缩写，结合“web”与“log”两个词。回到博客刚开始的年代，那时它基本上是大家在网络（web）上做什么事的日志（log）而已（看了哪些很酷的网站、有趣的照片，诸如此类）——因此才取名为weblog（然后再变成blog）。

Head First：不好意思，第一个问题问得可能不是很有技巧。从早期到现在的样子，你应该经历了不少事吧？

博客：那是当然！博客已经成为网络沟通的强大工具。到处都可以看到博客，从个人网站到大企业的网站。大家都抢着赶上这股潮流！

Head First：真的吗？这么多人都有博客吗？

博客：没错，我可是在讲好几百万个好几百万人哦……你自己算算吧。

Head First：哇！写博客的人可真多。如果有这么多人在用博客，设置的方式一定非常简单。

博客：呃，是的……但也不是。

Head First：是，但也不是？这是什么答案？

博客：事情很复杂。

Head First：那就对我们说明白吧，这不就是你的目的吗？

博客：博客背后的技术可以非常复杂。技术部分是动态网站应用程序，用于在服务器的数据库中保存东西（文章、意见回应等），以及使用服务器端的语言（例如PHP）取出数据库里的事物并放在实际的网站上。幸好博客已变得非常受欢迎，对于各种技术熟悉程度的人都已出现各式各样的解决方案。

Head First：嗯，听起来不错——可以谈谈这些方案吗？

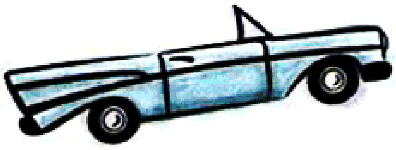
博客：博客通常属于两大类之一：主机托管与自行安装。主机托管的博客系统是由第三方建立、管理并维护的系统（用户通常通过容易操作的用户界面来管理博客）。因为服务位于托管厂商的服务器上，我们不需处理安装或服务器配置等问题。目前有免费的博客托管服务（例如blogger）以及需要付费的托管服务（例如movable type）。

Head First：嗯，托管博客我已经大致了解了……自行安装呢？

博客：自行代装的博客系统基本上是一套安装在服务器上运行博客的软件。它们可能比托管方案复杂——尤其是对没有服务器权限（或没有碰过服务器）的人而言。幸好，有许多自行安装的博客系统（例如WordPress）已让这个过程尽可能地简单。

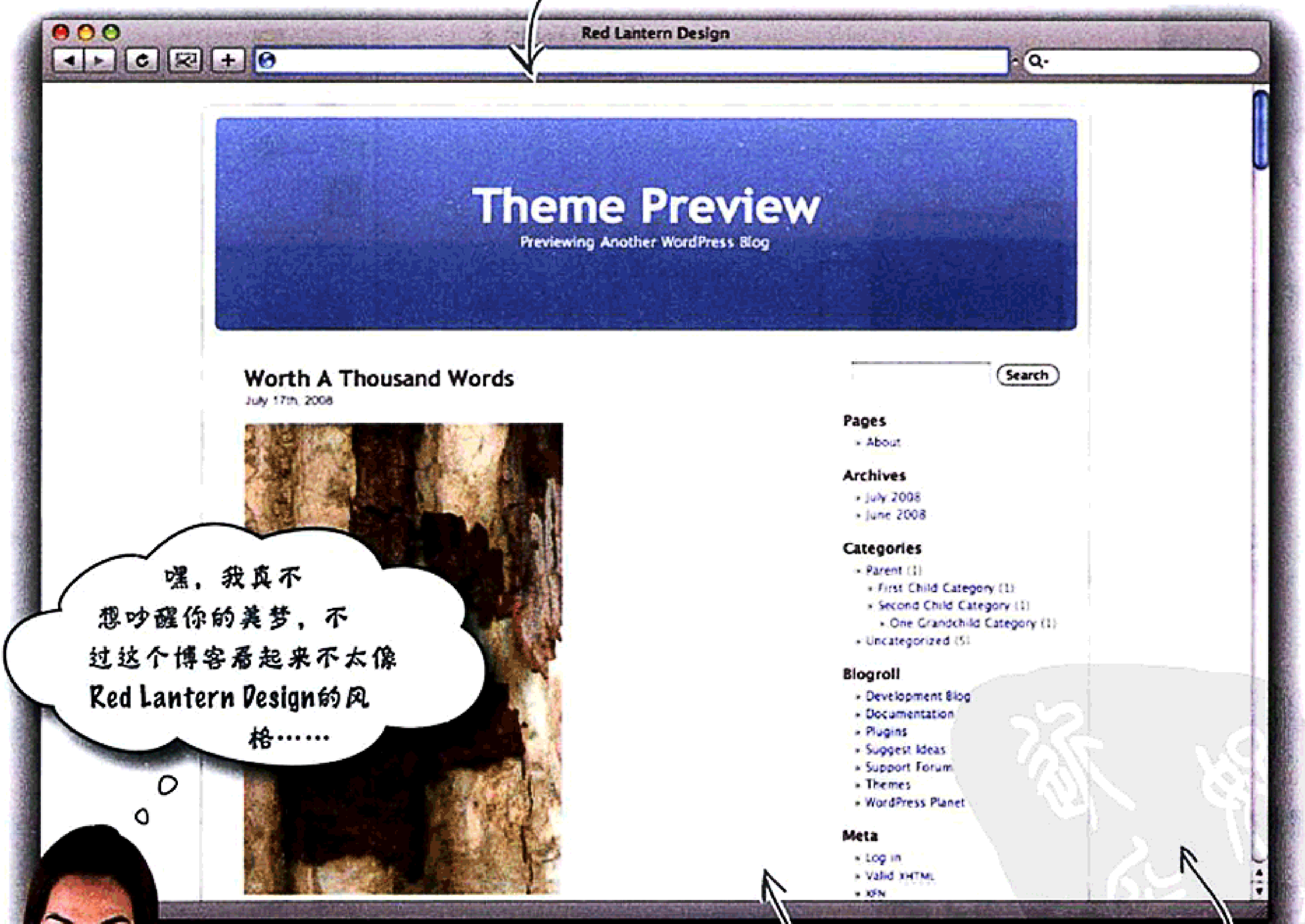
Head First：哇，我从没想过有这么多关于博客的事情——感谢你接受我们的访问！

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



试驾

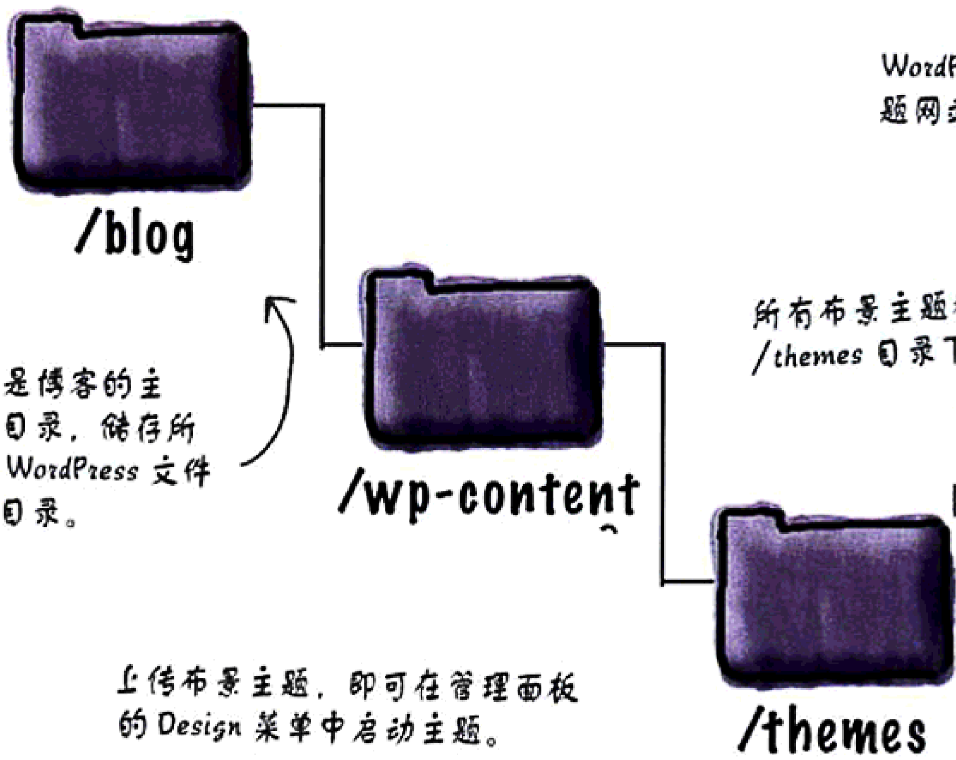
完成 WordPress 的安装后，请看看博客的版面外观。





利用布景主题改变博客外观与感觉

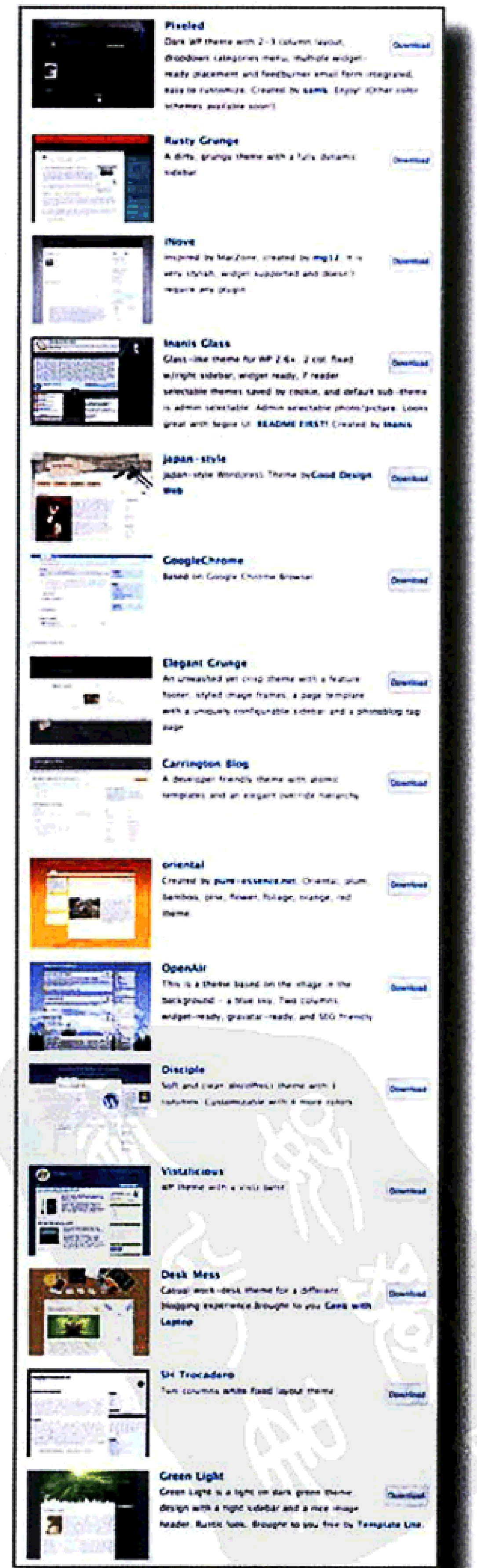
WordPress 的布景主题让我们上传应用于软件的新设计，以改变网站外观。布景主题（theme）是一组放在目录里的文件，储存了新设计的 PHP 代码、标记代码、样式与图片。上传后，即可从 WordPress 的管理面板上启动新主题。



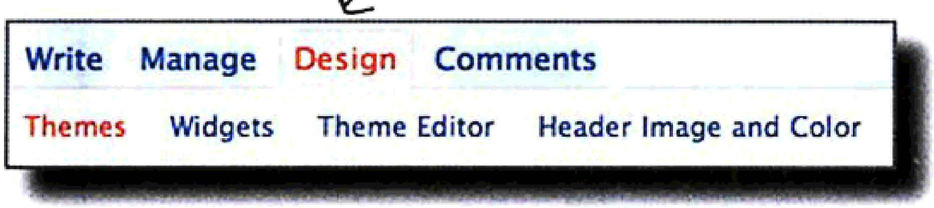
这是博客的主要目录，储存所有 WordPress 文件与目录。

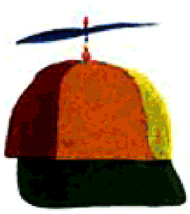
所有布景主题都放在 /themes 目录下。

WordPress 的主题网站。



上传布景主题，即可在管理面板的 Design 菜单中启动主题。





极客新知

各位可为 WordPress 建立自己的布景主题，以便搭配网站的其余部分。请看建立布景主题的指导说明：

http://codex.wordpress.org/Theme_Development

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/





你的Web设计工具箱

第 10 章已经收入你的工具箱，而且网站主页也已加入了一些新鲜内容。



复习要点

- 你的个人网站就是你的公关利器。
- 让你的网站永远展示最好、最新潮的作品，这非常重要。
- 新鲜的内容会给用户传达正面信息，并让他们再次回来。
- 网站应该演变（逐步改变），而不是经常激烈地大翻修。
- JQuery是个已经写好的JavaScript函数和控制项的函数库，放在一个服务器上的目录下，然后从标记中调用它们。
- lightbox 是种网页特效，用于呈现图像或其他 HTML 内容，它采用浮动在网页版面中央的图框的形式。
- 博客提供了一种保持内容新鲜与更新的方式，同时与用户建立直接对话的热线。
- 托管式博客系统是由第三方建立、管理并维护（通常由用户通过容易使用的在线界面来管理）。
- 自行安装的博客则需在自己的网站服务器上安装软件——需要某种数据库（如MySQL）与支持服务器端的语言（如PHP）。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

11 Web设计这一行

注意自己的工作



在Web设计的书籍里讨论商业问题？你在糊弄我吗？各位已经精通了前期制作、信息架构、导航系统、网站配色，甚至包括可访问性。在成为Web设计大师的道路上，还少了什么？这个嘛……你还需要面对Web设计这个行业的问题。你不需要哈佛的MBA头衔，但最好知道银行账户以外的世界……否则支票可能不再进来。我们将讨论一下如何建立良好的客户关系，并了解属于你的知识产权。结果呢？利润增长并可以保护辛勤工作的成果。

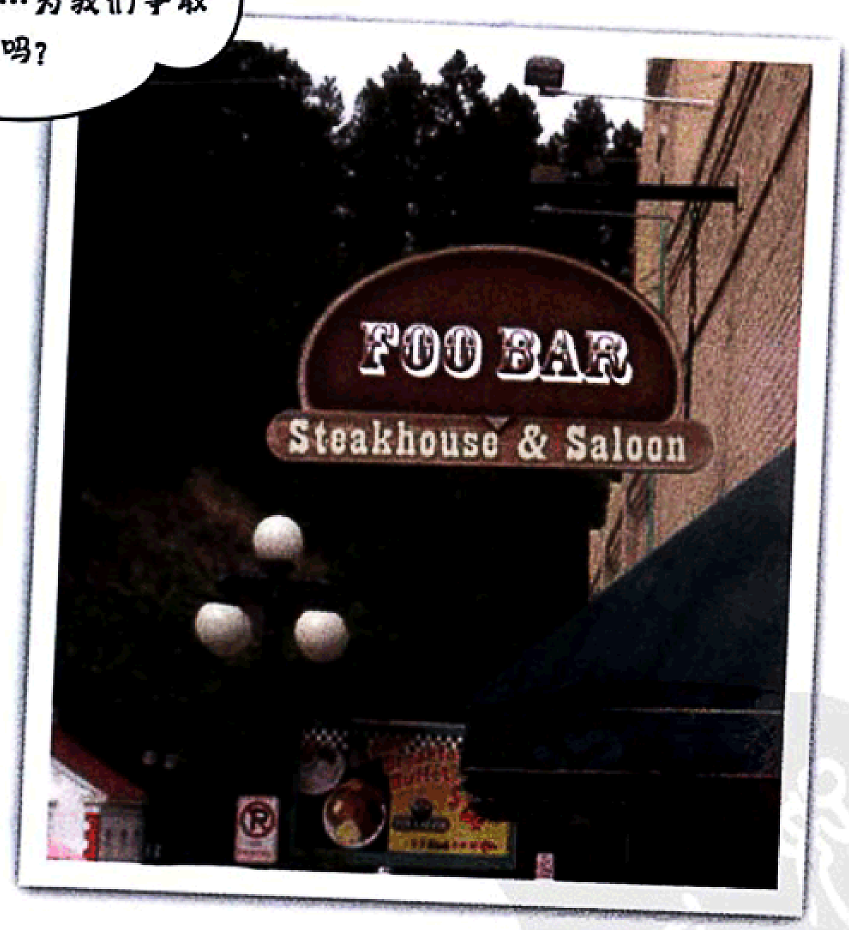
新的潜在客户：Foo Bar

谁能抗拒名为 Foo Bar 的客户呢？

Red Lantern的Jane刚发现一家可能的大客户：Foo Bar，一家需要在线展示的知名餐厅。在你为Jane与Red Lantern 贡献过那么多工作成果后，她希望你能接下Foo Bar的工作。如果你能拿到Foo Bar的生意，Jane愿意支付丰厚的报酬，而且让你入股Red Lantern。



Foo Bar牛排餐厅&酒吧。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

Foo Bar 对报价单的期望

1. 为网站设计一页基本的 HTML 样本网页，呈现网站整体的外观、感觉与布局。
2. 网站的配色方案，包括各种设计元素采用的色彩、在 HTML样本网页上呈现的效果等。
3. 想出几个适合 Foo Bar 全新在线外观的商标与 logo。

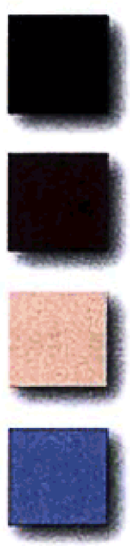


Foo Bar 的老板。

老板手绘的简易版草图。



基于餐厅本身的建筑与装潢而想出的这些色彩。



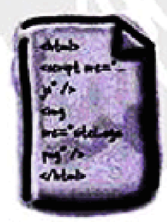
脑力锻炼

"spec work"是指在收到支付款前就得先做许多工作。本例中，Foo Bar的老板希望先看到网站模型，才愿意与Red Lantern签约。你觉得，Jane为什么通常不愿意做spec work呢？

一起为Foo Bar建立一个快速模型

目前，做出一个网页模型应该已经很简单了。我们先看看简易版Foo Bar网站的XHTML：

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
       "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
  <title>The Foo Bar</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
  <link rel="stylesheet" href="stylesheets/screen.css" type="text/css"
        media="screen" />
</head>
<body>
  <div id="header">
    <img alt="foo bar logo" src="images/foobar _ logo.jpg" />
  </div>
  <div id="navigation">
    <ul>
     <li><a class="active" title="Foo Bar home" href="#">Home</a></li>
     <li><a title="Foo Bar menu" href="#">Menu</a></li>
     <li><a title="Foo Bar history" href="#">History</a></li>
     <li><a title="Contact us" href="#">Contact</a></li>
    </ul>
  </div>
  <div id="wrap">
    <h1>Welcome to The Foo Bar. Cold Beer Served Daily.</h1>
    <img alt="foo bar storefront" src="images/foobar _ front.jpg" />
    <div id="content">
     <h2>Get to the Foo</h2>
     <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Duis a felis.
        Sed ac mauris eget eros vestibulum luctus.</p>
     <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Duis a felis.
        Sed ac mauris eget eros vestibulum luctus.</p>
    </div>
    <div id="sidebar">
      <h2>Specials</h2>
      <ul id="specials">
        <li>Monday</li>
        <li>Tuesday</li>
        <li>Wednesday</li>
        <li>Thursday</li>
        <li>Friday</li>
      </ul>
    </div>
    <div id="footer">
      <p>Copyright &copy; The Foo Bar, all rights reserved.</p>
    </div>
  </div>
</body>
</html>
```



index.html

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



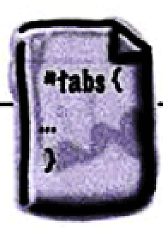
习题

创建新的样式表 screen.css，加入网站配色与字体。使用到目前为止学到的一切，为Foo Bar网站赋予时尚的外表。请确认创建了合理的目录结构，index.html文件里的链接也都恰如其分。

```
body {
        margin: 0;
        padding: 0;
        background: ..................
        border-top: 10px solid ..................
        font-family: Helvetica, sans-serif;
        color: #fff;
}
h2 {
        margin: 0;
        color: ..................
}
#wrap {
        margin: 0 auto;
        width: 800px;
        background: ..................
        border-left: 5px solid #..................
        border-right: 5px solid ..................
}
#wrap h1 {
        margin: 0;
        padding: 10px;
        text-align: center;
        background: ..................
        border-bottom: 1px solid ..................
        color: #fff;
        font-weight: normal;
        font-family: Georgia, serif;
}
```

```
#navigation ul {
        padding: 15px;
}
#navigation ul li a {
        color: ..................
        font-weight: bold;
        font-size: large;
        text-decoration: none;
}
#navigation ul li a.active {
        color: #fff;
}
#sidebar h2 {
        background: ..................
        margin: 0 0 10px 0;
        padding: 5px;
}
#footer p {
        margin: 0;
        padding: 10px;
        background: ..................
        text-align: center;
}
```

尝试Foo Bar的老板提供的各种色彩组合，找出最适合版面的色彩。



screen.css



习题解答

以下是需要加入色彩的 CSS 文件的一部分。一起看看最终的代码以及网站的模样。

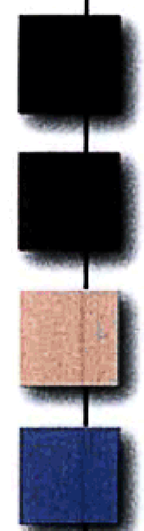
背景选用最浅的棕色，上边框则采用略深一点的棕色。



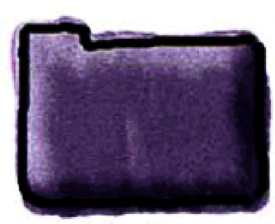
screen.css

```
body {
       margin: 0;
       padding: 0;
       background: #c6cd64;
       border-top: 10px solid #6c6a9e;
       font-family: Helvetica, sans-serif;
       color: #fff;
}
h2 {
       margin: 0;
       color: #6d8ead;
}
#wrap {
       margin: 0 auto;
       width: 800px;
       background: #362416;
       border-left: 5px solid #281a06;
       border-right: 5px solid #c6cd64;
}
#wrap h1 {
       margin: 0;
       padding: 10px;
       text-align: center;
       background: #55362d;
       border-bottom: 1px solid #362416;
       color: #fff;
       font-weight: normal;
       font-family: Georgia, serif;
}
```

```
#navigation ul {
       padding: 15px;
}
#navigation ul li a {
       color: #6d8ead;
       font-weight: bold;
       font-size: large;
       text-decoration: none;
}
#navigation ul li a.active {
       color: #fff;
}
#sidebar h2 {
       background: #55362d;
       margin: 0 0 10px 0;
       padding: 5px;
}
#footer p {
       margin: 0;
       padding: 10px;
       background: #281a06;
       text-align: center;
}
```



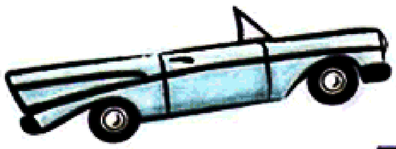
#wrap <div> 取用最深的棕色，与白色的文字和浅棕色的背景形成强烈对比。



/foobar

可至Head First Labs网站下载关于Foo Bar网站的所有文件。

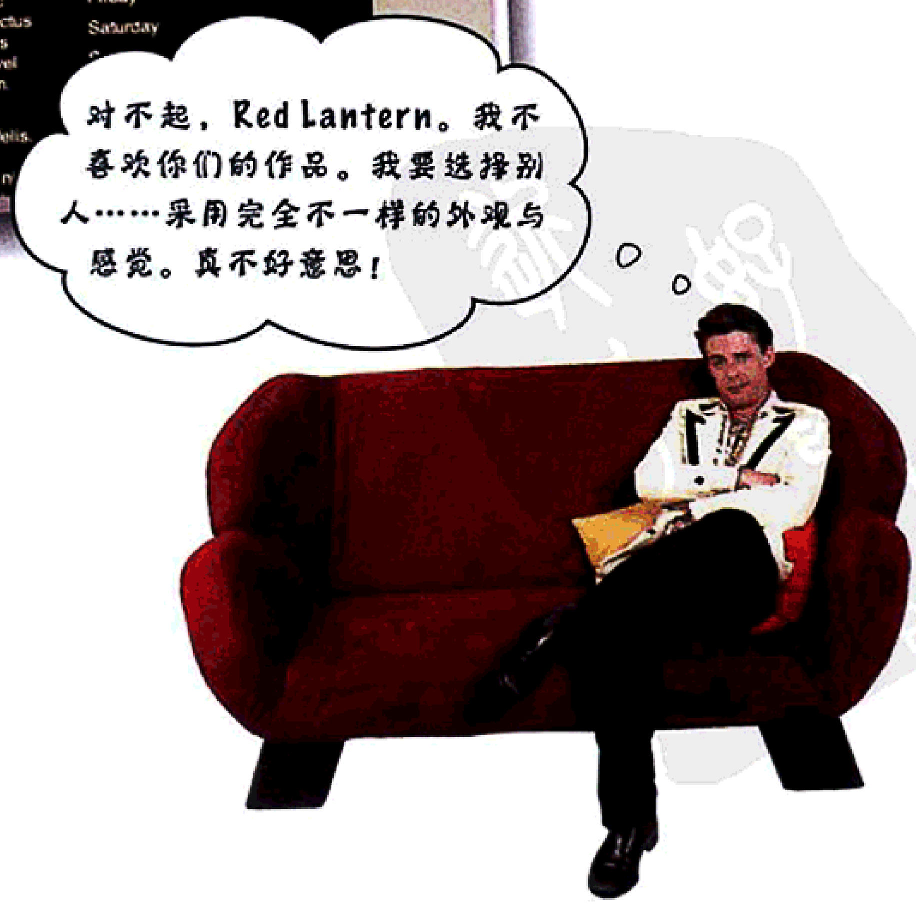
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



试驾

创建（或下载）index.html、screen.css 及 Foo Bar 需要的图像。启动你的浏览器，向 Foo Bar 的老板展示你的布局与配色。





3个月后……

你看到Foo Bar的新网站了吗？他们全盘剽窃你的设计成果！真是不敢相信……我们该怎么做？



这是Foo Bar的网站。看起来真是眼熟，不是吗？

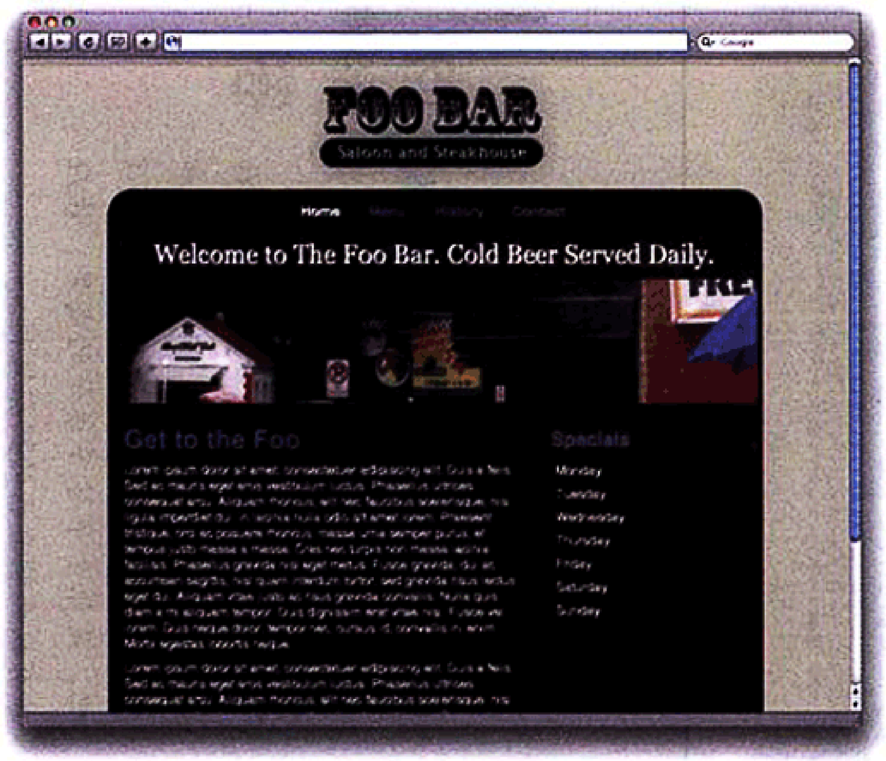


最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

习题

我们的设计真的被剽窃了吗？在Jane联络法律顾问前，我们需要绝对地肯定。现在该好好比较一下了。请看下面的两幅设计图，并写下它们的相似处与差异处。

这是我们为 Foo Bar 试做的设计。



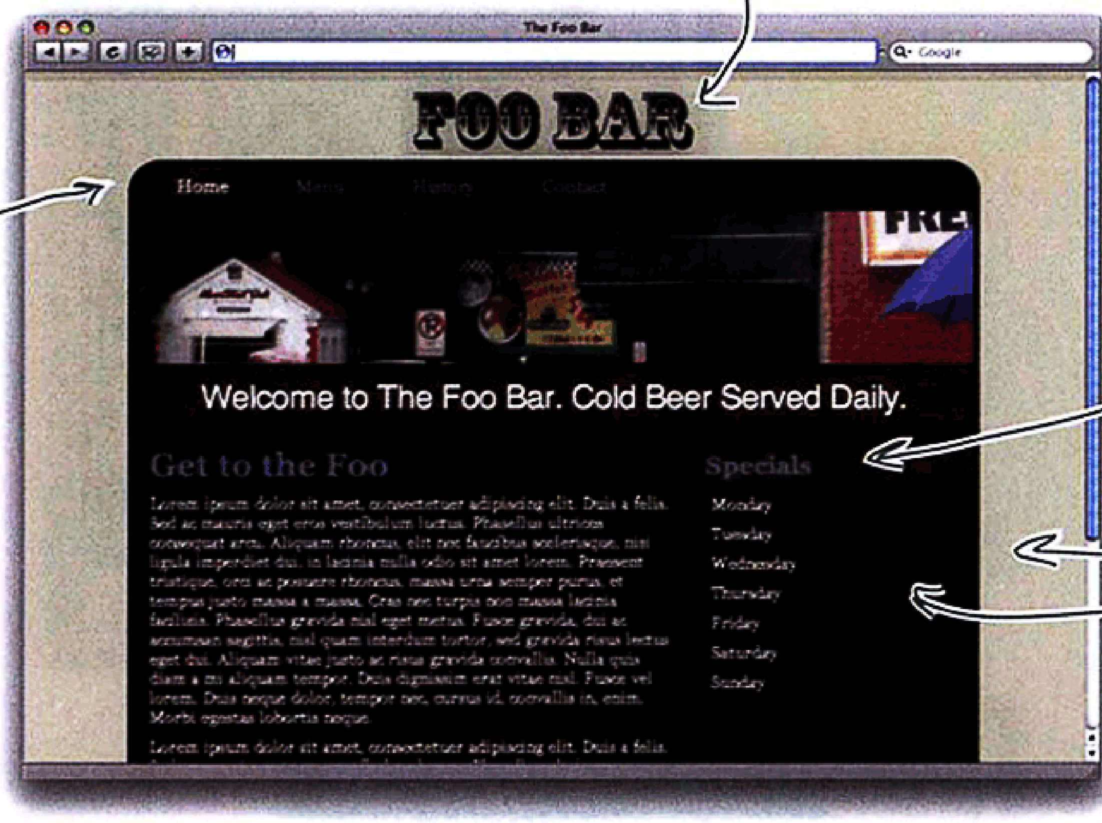
这是Foo Bar最终采用的设计。



习题解答

以下是几个我们在“两种版本”的 Foo Bar 网站中发现的相似之处。

他们使用了我们设计的logo字型，但移除了下面的文字。



导航系统不再居中，且字体经过细微地调整。

Specials的位置一样……完全一样！

就连配色也一样……他们根本懒得动手做些明显改变。

没有蠢问题

问：这些该不会真的只是什么不可思议的巧合吧？有这种可能吗？

答：这是应该问你自己的问题，但通常很容易回答。当两个网站相似的程度这么高时，很难相信其中不牵涉到创意的剽窃。即使尝试开发外观类似Foo Bar的网站，你所做的改变说不定还比上面更多。

问：但在万维网上，大家不是都抄来抄去吗？

答：唉，老话一句：你的朋友都在做，不表示这件事就是对的。如果每个人都跳崖……这样讲应该够清楚了吧。是你辛辛苦苦设计的成果，你应该有权声明自己的拥有权利。

问：好吧，他们的确是抄袭。该怎么做呢？

答：好问题……

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

欢迎光临设计海盗乐园

模仿就是最好的赞美。但如果偶然来到一个显然抄袭你的设计的网站呢？问题在于网络世界使复制（和偷窃！）变得非常非常简单。标记源文件可轻易被看见（而且可被复制），图像也能轻易下载到本地端，要复制 CSS 也很快速。

我们究竟可以怎么办呢？首先，很重要的一点，如果你创建了自己的网站（而且网站是原创作品时），你就拥有著作权。再来，你不需要在网站的每一页加入著作权提醒，即已拥有该页的著作权。你的设计已经拥有著作权了！

原来我们拥有著作权啊。太好了！不过，这意味着什么？如果著作权被侵犯了，究竟可以怎么做呢？



1 **写封有礼貌的电子邮件。**

要求侵权网站的拥有者删除属于你的著作权范围内的设计。不管你如何生气，请保持礼貌。如果保持礼貌，侵权者更可能会回应你的请求。

一封电子邮件的效果会让各位非常惊讶。通常，剽窃的人都暗中期望原作者永远不会发现。你知道的，万维网很庞大！

2 **寄出后续电子邮件，并复制 Google 结果。**

如果没有收到回应或是对方的回复很不礼貌，再寄一封电子邮件，并转寄给 Google 的 spamreport@google.com。Google 承诺会对明显的侵犯著作权行为有所反应。事实上，因为他们在乎，所以他们对侵权行动的反应可能包括移除或关闭对侵权网站的访问。

3 **咨询著作权律师。**

如果这些举动都无效，则需走法律途径。至少，律师可以对侵权者提出终止及停止禁令（cease and desist notification）。如果你想，律师甚至可以把侵权网站告上法庭，或许还能要求损害赔偿。但请记得，著作权律师不便宜哦！

这一项真的是最后的手段。请律师可能很快就会花费很多钱。

PDG

Gmail by Google BETA

Red Lantern Design <redlantern@gmail.com>

Unauthorized use of copyright

2 messages

Red Lantern Design <redlantern@gmail.com> **Sat, Nov 15, 2008 at 2:17 PM**
Reply-To: redlantern@gmail.com
To: The Foo Bar <contact@thefoobar.com>

保持礼貌，别怕提到“法律行动”来表明你的意见重点。

To whom it may concern,

It has come to our attention that your establishment is using our (Red Lantern Design) copyrighted material without permission. We had recently written a bid for your company and it appears that the design we submitted for consideration has ended up as your homepage. We were not notified that we had won the bid and received no compensation for the use of that design or for our services. We are asking you to please remove the material from your homepage and discontinue any further use of our copyrights or risk legal action taken on our behalf.

Thank you,
Red Lantern Design, LLC

我原本以为这件事会拖很久。很高兴他们把网站撤下来了。

The Foo Bar <contact@thefoobar.com>
To: redlantern@gmail.com

Red Lantern,

We are terribly sorry for the misunderstanding and it's obvious that the site we have posted definitely looks strikingly similar to the design you submitted. We have removed the copyrighted material and are no longer using any designs or logos associated with Red Lantern. Again, we appologize for the misunderstanding and hope we can avoid any and all legal action. Please let us know if there is anything else we can do.

[quoted text hidden]

Sincerely,
Foo Bar Management

Foo Bar 显然没想到我们会看到他们的网站，而且似乎急着避免法律纠纷。有时候，只是提到法律问题就足以让人妥协。



联系可能的设计侵权问题时，应清楚、明确、礼貌、正式地表达。

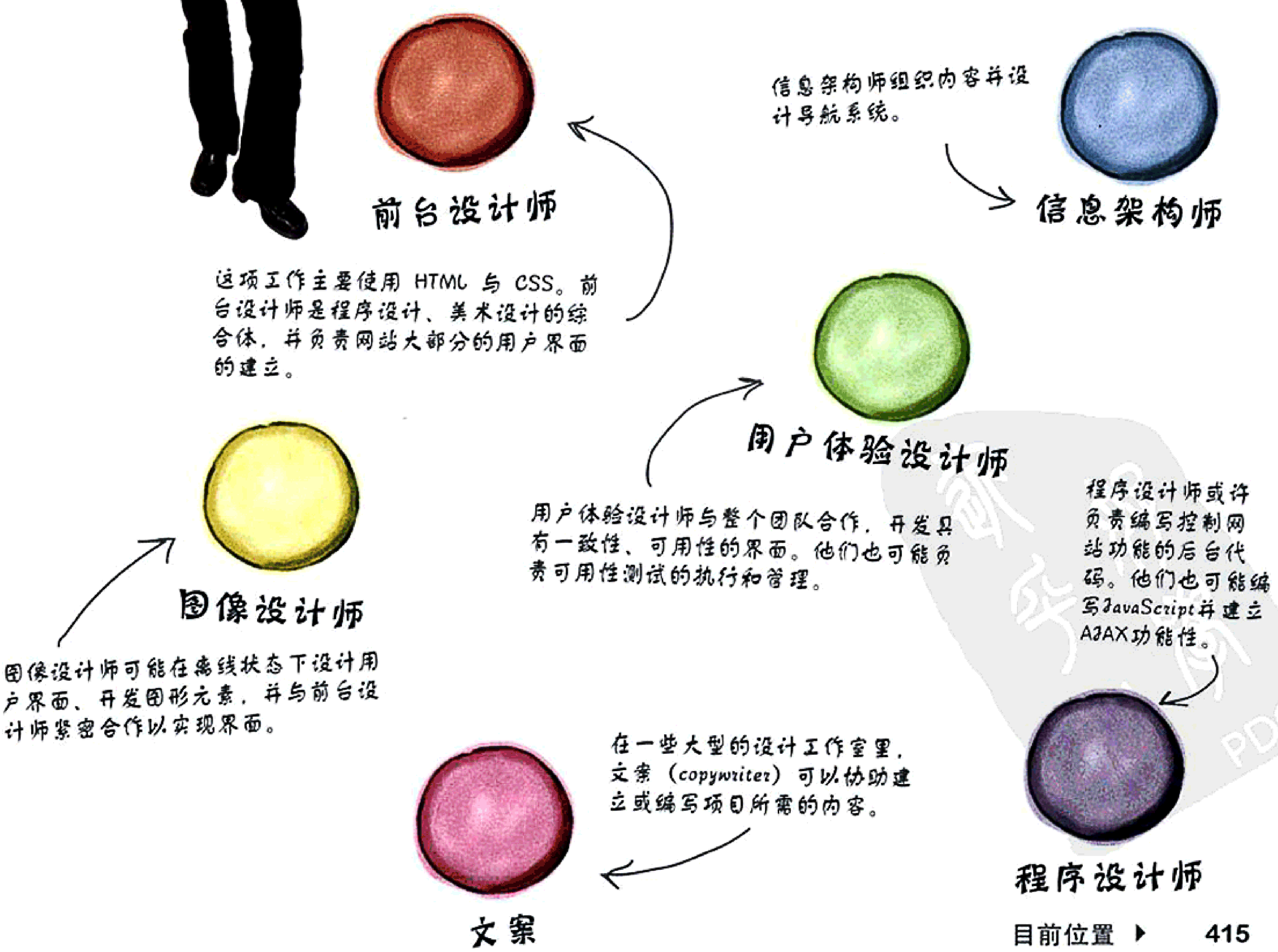
最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/



Web设计师不只一种类型。

有些设计师只想设计网站。有些人则打算开公司，因而钻研各种报表。当然，更多人落在前述两种类型的中间。就算同样属于Web设计的世界，也有很多不同的角色。你正在疑惑于该烦恼Web设计的哪个部分吗？

你认为自己是哪一种Web工作者？





习题

请回答Web Worker Job Poll问卷，看看你属于Web设计界的哪个部分。加总你的得分，并对照下一页底端的计分栏找出适合的类型。

你是哪种类型的Web工作者？

请依照你对所述任务的感兴趣程度，圈选每题下方的数字（用1到5表示，1 = 不太有兴趣，5 = 非常有兴趣，依此类推）。

❶ 我喜欢编写支持网站内容管理以及与数据库互动的代码。

1 2 3 4 5

❷ 我希望确认用户能顺利在网站里游走，而且整体设计很棒，又能适当地运作。

1 2 3 4 5

❸ 我喜欢处理内容及组织网站上的信息。

1 2 3 4 5

❹ 我真的很喜欢设计，但我也希望能编写一点代码。

1 2 3 4 5

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

❺ 我很擅长编写HTML与CSS，也很喜欢把设计图转换为标记与样式表。

1 2 3 4 5

❻ 我喜欢利用JavaScript与AJAX，让网页的表现与桌面应用程序一样。

1 2 3 4 5

❼ 我喜欢观察其他人与网站互动的方式，进而学习用户的模式。

1 2 3 4 5

❽ 我喜欢思考导航系统的问题，以及对特定项目最重要的内容。

1 2 3 4 5

参考下列说明，了解你适合Web设计界的哪个部分：

如果在❶到❻题获得8分及以上，你可能是名程序设计师。

如果在❷到❼题获得8分及以上，你可能是名用户体验设计师。

如果在❸到❽题获得8分及以上，你可能是名信息架构师。

如果在❹到❻题获得8分及以上，你可能是名前台设计师。

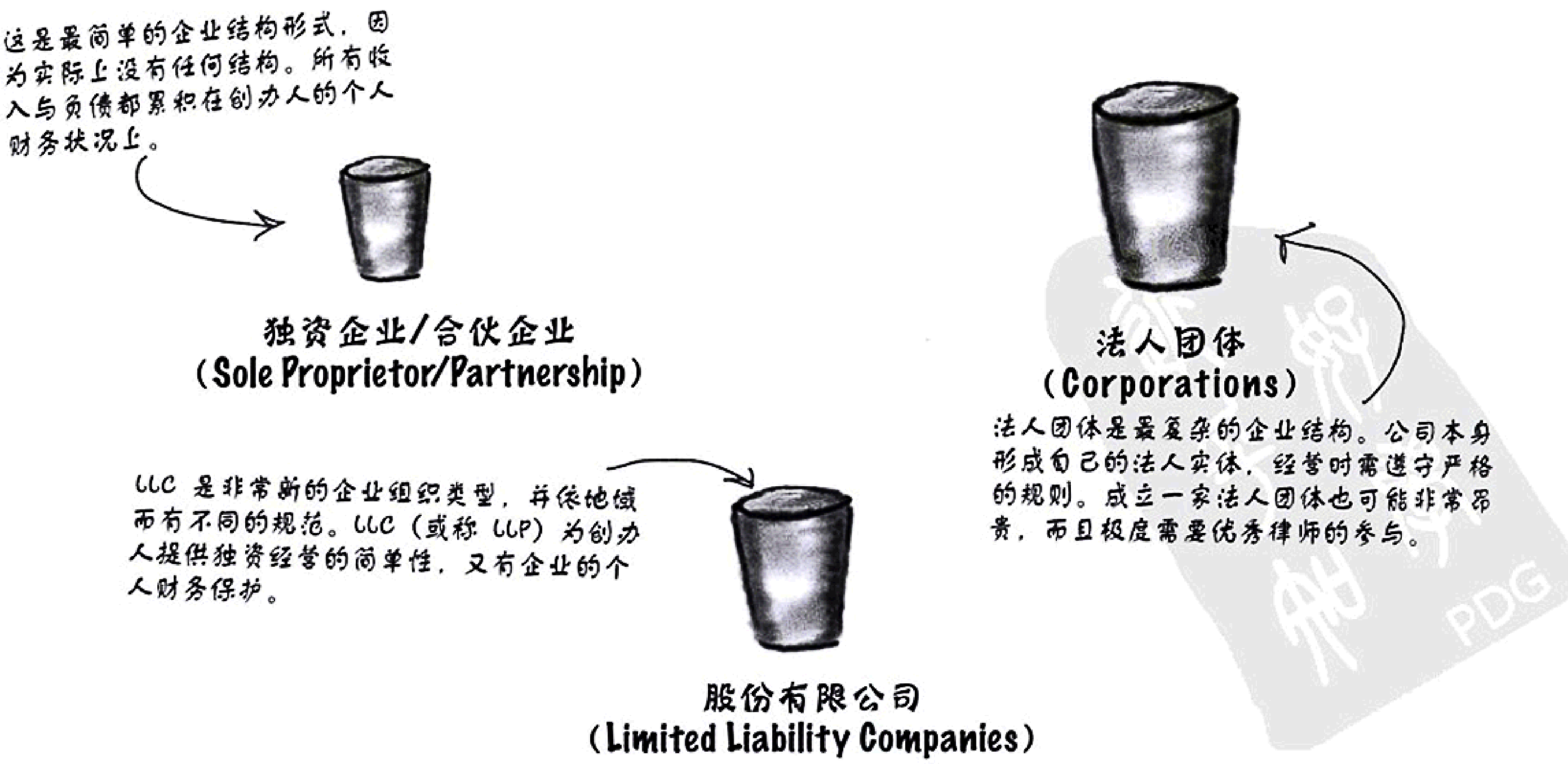


根据自己在万维网里的位置，选择你的工作 —— 以及你的企业。

如果你很乐意待在网络公司里做设计师，著作权问题或许短期内不会来烦你。不过，你为 Jane（还有你的老板）做出这么多绝佳的工作成果，或许将来会被要求加入公司领导团队。

或者，如果你对于经营管理与企业家的身份真的很感兴趣，也许会想自己成立一家公司。认识自己，有助于选择正确的公司以及选择正确的人。

如果你真的非常想成立自己的公司，还要考虑公司的类型……就像Web工作者也有众多类型一样。



最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

习题

请看下列各种关于企业的描述，并于旁边的空格写下它们的类型，是独资企业、LLC还是法人团体。

事业描述

请写出你觉得最适合公司描述的企业结构。

Jim和朋友共同拥有一家小设计公司，他们时刻都在工作。公司支援他们两个人的生活，目前他们正打算寻找第三名设计人员来协助项目工作。

....

Joe是一家大型电脑公司的专职人员，空闲时间则为附近的公司和朋友建设网站。他赚了一些外快，但还不够他的财务支出。

....

Green Giant Design雇用了4名全职人员，而且每年的年收入都达到6位数。公司老板是创意总监，也很满意她的公司维持较小规模并为地方企业服务的事实。

....

Nationalweb是家大型设计公司，在芝加哥与纽约都有办公室。他们大多数的客户都是大型跨国企业，他们甚至还考虑在伦敦开设欧洲分部。

....



习题解答

让我们看看各家公司的结构与组织方式。

事业描述

Jim和朋友共同拥有一家小设计公司，他们时刻都在工作。公司支援他们两个人的生活，目前他们正打算寻找第三名设计人员来协助项目工作。

LLC

因为这是合伙关系，类似LLC的较正式企业结构会更为适合。再说，这样更容易处理财务问题。

Joe是一家大型电脑公司的专职人员，空闲时间则为附近的公司和朋友建设网站。他赚了一些外快，但还不够他的财务支出。

独资企业

Joe并未拥有持续经营的事业，而且设计网站甚至不是他的正职。他接下设计工作赚取的额外收入只会出现在他的个人收入统计数据里。

Green Giant Design雇用了4名全职人员，而且每年的年收入都达到6位数。公司老板是创意总监，也很满意她的公司维持较小规模并为地方企业服务的事实。

LLC

虽然Green Giant Design可以轻易地组成企业，但目前只需要LLC就够了。LLC也可以雇用员工，没有问题。

Nationalweb是家大型设计公司，在芝加哥与纽约都有办公室。他们大多数的客户都是大型的跨国企业，他们甚至还考虑在伦敦开设欧洲分部。

法人团体

Nationalweb的公司经营已经全国化，甚至可能走向国际化。最明智的企业结构选择将是法人团体。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

Jane正在思考Red Lantern所采用的企业结构。



Red Lantern是以LLC的方式运作。我们还没有大到需要组成法人团体，而且开设一家LCC也不会太昂贵。再说，我宁愿花时间寻找新客户，也不想处理更多文字工作。讲到新客户……

Red Lantern预期中的新客户

Jane刚收到一封电子邮件，来自一家以旧金山为根据地的新创公司，Trilobite Labs，他们需要一个新网站——越快越好。Trilobite Labs建造了一系列很棒的iPhone应用程序，他们的网站需要反映该公司的设计美感，但没时间（或没有专业技能）自己动手做。他们非常喜欢Red Lantern Design的网站的美感，而Jane希望你能再度复制成功的经验。

以下是Trilobite Labs的期望：

客户需求

☐ 一个具备主页、关于（About）页面、联络页面及三种产品分页的静态网站。

☐ 与标准相符的代码。Trilobite的网站还必须能在各种设备上运作。

☐ 作品集的分区需采用某种屏幕特效。Trilobite希望以新潮、时尚的形象来展示他们制作的iPhone应用程序。

☐ 提出多种设计以供选择（纸上的设计图即可），可对设计提供反馈意见，且反馈意见将整合到最终的网站设计里。

☐ 低调的可用性测试，在网站上线前确认没有任何问题。



Trilobite制作的iPhone应用程序之一，可确认Apple连锁店，用户不用为了购买最新的3G iPhone而排队。

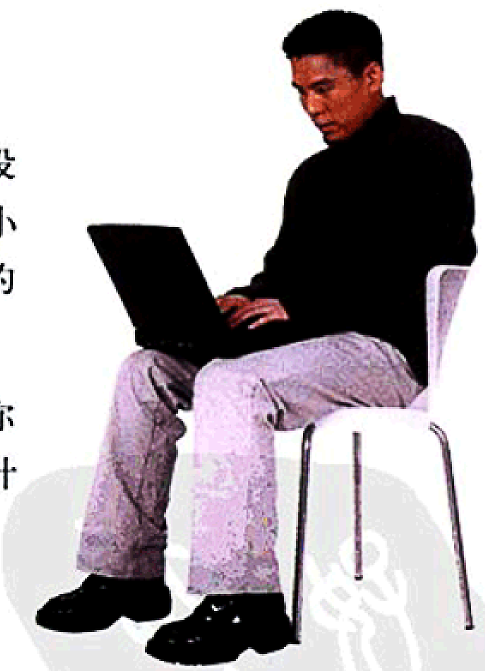
磨笔上阵

知道网站的制作需求后，请思考一下建设这个网站的成本以及完工所需的大概时间。请于下列空格内填入你的估算。

.... 时间（小时）

.... 成本（美元）

只凭我的猜测吗？一定还有更好的方式。再说，成本应该是我们的时薪总和吧？我该怎么订出合理的时薪？



你需要知道自己的时薪，才能签订工作合同。

无论是自己接洽的工作、Red Lantern 委托的设计或是面对大型公司，你都应该知道自己每个小时的工作价值。然后，才能计算完成项目所需的时间，再转换为真实、合理的报酬。

最糟的情况就是报价过高或报价过低。前者让你接不到工作，后者则让你赚不到钱！以下是个计算合理时薪的简易方式：

你期望的年收入

时薪 = $60,000/ ((8 x 5 x 50) x .60)

一年中的总工作时数（每天8小时，每周5天，每年50周）。如果想自行开业，这个公式算是非常保守了……

只有 60% 的时间真的能计价，所以要把每年的工作时数乘以 0.60。

$50 美元/小时

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

磨笔上阵

现在请思考网站设计的每个步骤所需的时间，并于空格中写下你的估算。

在这一栏写下估计所需小时数。

初始投资时间

这是刚开始与客户开会，了解客户需求，并知道客户有什么期望所花的时间。 ....

概念构思时间/前期制作

前期制作是我们研究网站内容、设计信息架构并想出分镜表的步骤。 ....

草图与设计修订

这是绘制草图与修改设计的步骤，聚焦于客户网站的最终概念。请务必加入客户反馈意见的时间。 ....

制作时间

开始编写代码的时间。HTML、CSS 与 JavaScript 可能都会在这个阶段出现。递交最后的设计成果。 ....

其他费用

这部分可能包括车马费、材料供应以及其他该由客户支付的时间或材料费。 ....

没有蠢问题

问：哇，我完全不知道这些事情需要多少时间！

答：没有关系……尽你所能猜猜看。回想你在各个阶段所做的类似项目，试着计算当时的工作时数。只要大概的数值。

问：我只能计算实际工作的时数，不包括休息或其他事情，对吗？

答：实际上，你的估计时间里应该包括整个项目所需的时间，也就是包括休息、出去购买必需用品以及任何关于制作某个项目所占用的时间。

问：如果还有其他人与我同一团队，该怎么办？

答：好问题。在这种情况下，两个人工作一个小时等于两个工时。所以你要估计项目需要的“工时”，而不是大家每周或每天工作的时间。

磨笔上阵 解答

设计一个网站有哪些实际需求？

初始投资时间

这是刚开始与客户开会，了解客户需求，并知道客户有什么期望所花的时间。

20小时

包括开会5个小时、事前研究13个小时以及用于交通的零碎时间。

概念构思时间/前期制作

前期制作是我们研究网站内容、设计信息架构并想出分镜表的步骤。

30小时

IA 图与分镜表可能需要两周左右的时间才能完成。

草图与设计修订

这是绘制草图与修改设计的步骤，聚焦于客户网站的最终概念。请务必加入客户反馈意见的时间。

40小时

根据客户对于草图的反应，这个步骤的所需时间变动很大。

制作时间

开始编写代码的时间。HTML、CSS 与 JavaScript 可能都会在这个阶段出现。递交最后的设计成果。

40小时

这段时间都在生产成品。标记、样式与设计。代码、代码、代码。

其他费用

这部分可能包括车马费、材料供应以及其他该由客户支付的时间或材料费。

10小时

额外的交通时间、下游承包商的费用、消耗品都属于这一类时间。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

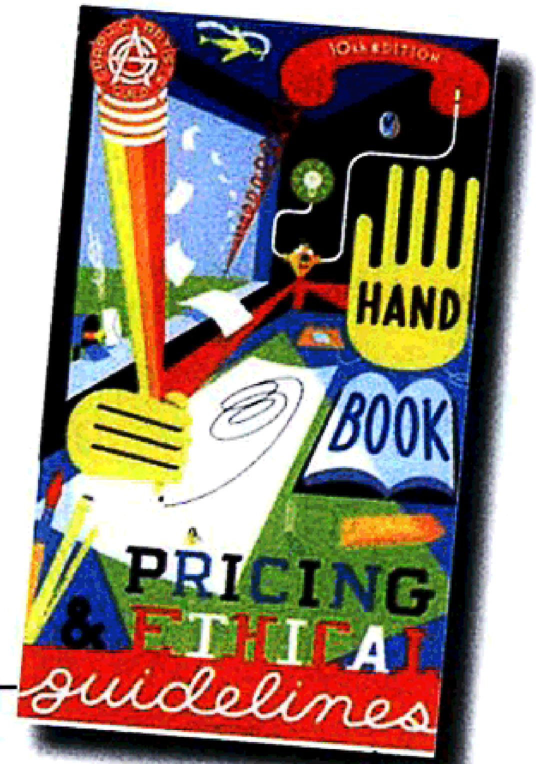
计算总价……

前几页计算出的时薪

时薪 = $60,000/((8 x 5 x 50) x .60)

(140 小时) x ($50.00/小时) = $7000.00

这个价格是时薪 50 美元的个人工作者完成一个中小型网站所需的花费。



没有蠢问题

问：我们需要拥有Web设计界的各种人才才能成功完成一个网站吗？

答：不见得。如果你是独力接案的Web开发者，或许一个人就承担了多项职责，而且能够在整个过程中与客户协调好工作。若有需要，也可以加入外包人员，完成一些你无法胜任的工作（例如后端程序设计）。

问：LLC 与 LLP 有何不同？

答：两种结构本质上相同。LLP是Limited Liability Partnership的缩写，其实是具有较多股东的LLC。大多数时候，会计与法律等提供专业服务的公司，其组织经常采取LLP的形式。

问：每小时 50 美元是平均值吗？在一家设计公司里，时薪范围大概达到何种程度呢？

答：每小时 50 美元其实算低了。专业级的时薪从每小时50~75 美元到每小时200美元不等。时薪的差距依地点、经验与公司规模而定。

问：如果我低估了完成网站的需求时间，会发生什么事？

答：这种事情经常发生。大多数项目都包括了预估结案时间，最终费用可能比原本的预算更高或更低。你能努力的最重要的事情就是与客户沟通，让客户知道工作进行的情况，以及最终花费与原本估计的相差程度。

问：哪些资源能找出其他人收费的多少以及其他设计相关领域的服务收费状况呢？

答：AIGA（American Institute of Graphic Artists）偶尔会为设计从业人员出版《Pricing and Ethical Guidelines》（收费与工作道德指南）。其中包括网站设计的薪资、时薪与业界标准。

AIGA 的《Pricing and Ethical Guidelines》。

磨笔上阵

对一般网站设计项目所需的时间和成本有了更多认识后，让我们利用 Red Lantern Design项目的估算工作表来预估Trilobite Labs 项目的报价。请在你在估算时间成本时已经考虑到的客户需求前打勾。

客户需求

- [ ] 一个具备主页、关于页面、联络页面及三种产品分页的静态网站。
- [ ] 与标准相符的代码。Trilobite 的网站还必须能在各种设备上运作。
- [ ] 作品集的分区需采用某种屏幕特效。Trilobite希望以新潮、时尚的形象来展示他们制作的 iPhone 应用程序。
- [ ] 提出多种设计以供选择（纸上的设计图即可），可对设计提供反馈意见，且反馈意见将整合到最终的网站设计里。
- [ ] 低调的可用性测试，在网站上线前确认没有任何问题。

Red Lantern Design项目估算工作表

任务描述：

客户名称：..............................

项目描述：..............................

....

....

....

初始投资时间：

	小时数		时薪		总计
客户会议：	4	x	$75/hr	=	$300.00
背景研究：		x		=	
车马费：		x		=	

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

前期制作时间：

	小时数		时薪		总计
内部会议：	....	x	....	=	....
信息架构：	....	x	....	=	....
Wireframe：	....	x	....		
主题概念：	....	x	....		

> **复制这张工作表！**
>
> 我们知道大家对于所有成本不算很有概念。这项练习的用意是看看真正的报价单可能是什么样子。
>
> 事实上，或许各位会打算复制本表作为自己的报价单。下一页则列出了真正的网站设计工作可能花费的范例项。

草图与设计修订：

客户会议：	....	x	....		
分镜表：	....	x	....		
分镜表修订：	....	x	....		

制作时间：

XHTML 与 CSS：	....	x	....	=	....
后端程序设计：	....	x	....	=	....
美术设计：	....	x	....	=	....
文案写作：	....	x	....	=	....
认证与调试：	....	x	....	=	....

杂项支出：

字体与图像：	....	x	....	=	....
软件：	....	x	....	=	....
一般用品：	....	x	....	=	....

总价：

....	....
项目总小时数	总成本

磨笔上阵 解答

对一般网站设计项目所需的时间和成本有了更多认识后，让我们使用Red Lantern Design项目的估算工作表制作Trilobite Labs项目的报价。请在你在估算时间成本时已经考虑到的客户需求前打勾。

客户需求

- [x] 一个具备主页、关于页面、联络页面及三种产品分页的静态网站。
- [x] 与标准相符的代码。Trilobite 的网站还必须能在各种设备上运作。
- [x] 作品集的分区需采用某种屏幕特效。Trilobite希望以新潮、时尚的形象来展示他们制作的iPhone应用程序。
- [x] 提出数种设计以供选择（纸上的设计图即可），可对设计提供反馈意见，且反馈意见将整合到最终的网站设计里。
- [x] 低调的可用性测试，在网站上线前确认没有任何问题。

Red Lantern Design项目估算工作表

任务描述简短地概述项目细节。如果你同时处理许多案子，任务描述有助于起记 。

任务描述：

客户名称：Trilobite Labs

项目描述：一个少于10页的网站，用于宣传产品（软件）。客户希望看到多种设计概念后再决定最后采用的版本。所有代码必须符合标准。

初始投资时间：

	小时数		时薪		总计
客户会议：	4	x	$75/hr	=	$300.00
背景研究：	20	x	$75/hr	=	$1500.00
车马费：	1	x	$75/hr	=	$75.00

对于项目的初始阶段，20个小时应该足够了。这个阶段多半用于研究，看看客户所在领域的其他公司怎么做。这有时也称为竞争分析（competitive analysis）。

PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

前期制作时间：

	小时数		时薪		总计
内部会议：	2	x	$75/hr	=	$150.00
信息架构：	18	x	$75/hr	=	$1350.00
Wireframe：	10	x	$75/hr	=	$750.00
主题概念：	6	x	$75/hr	=	$450.00

前期制作很重要，如果工作正确，可以省下许多时间及避免日后的头痛难题。

草图与设计修订：

	小时数		时薪		总计
客户会议：	2	x	$75/hr	=	$150.00
分镜表：	15	x	$75/hr	=	$1125.00
分镜表修订：	5	x	$75/hr	=	$375.00

草图与制作时间是你的设计开始发光发热的时候。客户此时第一次看到前面投资的时间有了什么样的成果。

制作时间：

	小时数		时薪		总计
XHTML 与 CSS：	30	x	$75/hr	=	$2250.00
后端程序设计：	0	x	$75/hr	=	$0.00
美术设计：	10	x	$75/hr	=	$750.00
文案写作：	2	x	$75/hr	=	$150.00
认证合格与调试：	4	x	$75/hr	=	$300.00

这些支出并非以小时计价。通常是成本价加上一点利润。

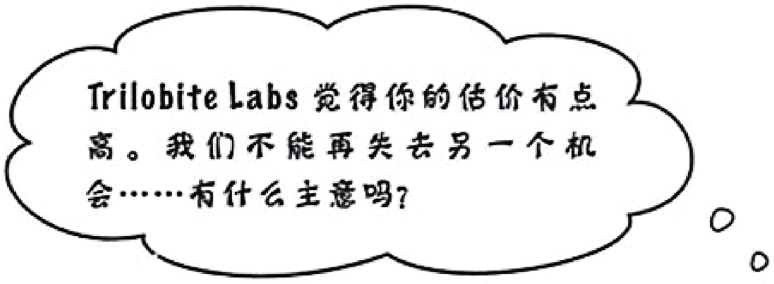
杂项支出：

	小时数		时薪		总计
字型与图型：	—	x	—	=	$200.00
软件：	—	x	—	=	$55.00
一般用品：	—	x	—	=	$100.00

建立优秀的网站需要时间与金钱。

总价：

项目总小时数	总成本
129 hours	$10,030.00





我们建议讨价还价。

潜在客户看到报价单后，立刻皱着眉头说价格太高，这是个可以预见的结果。如果你有经验、对于自己的设计技巧有信心又认真地评估了项目的成本，此时，向潜在客户解释形成这份成本估价的原因则属于你的职责之一。

回应客户而调整报价并不算“违反规则”。但除非理由牢不可破，否则不应该受到客户的威吓而降低收费。这样不但会降低你身为一名设计师的价值，还可能把超出报酬的工作量放到项目里——这是**自毁前程**的方式，而不是**经营**事业的好方式。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

使用提案书对客户传达详细报价

提案书为客户详列所有成本，但也可以让报价的根据更为清晰。有时候，客户只是需要各项成本的概要即可了解你为项目带来的价值。



使用下面的模板，在建议书里列举 Trilobite Labs 项目的概要，让他们看到我们预备执行的工作以及他们的钱会花在哪里。

我们需要知道写信的对象以及报价的日期。

谨致：..

....

日期：..

服务：..

....

....

分析服务与收费会协助客户了解我们的工作。

费用：..

....

....

....

一份预定计划表可让客户了解项目完成的预计时间。

计划表：

....

....

....

这部分是付款与合同条款。

条款：..

....

....



习题解答

以下是给 Trilobite Labs 的完整提案书。

谨致： Trilobite Labs

1234 Michigan Ave

日期： 2008 年 11 月 24 日

服务： 一个6到8页的网站，使用符合标准的代码，包括所有信息设计、图形美术设计以及 XHTML 网页模板。

费用：

规划与前期制作 .... $4575.

设计草图 .... $1650.

制作 .... $3450.

杂项 .... $355.

总价 .... $10,030.

计划表：

4周：递交 IA 与 wireframe

8周：设计草图与修订

16周：最终成品

条款： 开始本项目时，先付 25% 订金，尾款则于交货后付清。本次报价在60天内有效。

确定住址正确。这一点非常重要。

列出服务与费用概要，以便客户清楚知道一切。

计划表有助于维持任务，并让客户大致预期项目完成的时间。

设置条款才能准时拿到钱，并确保客户在建议书上签名，使条款生效。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

Trilobite podcast：新挑战

等待 Trilobite Labs 对于报价的回应期间，他们的 CEO 打来一个电话。在几天前的午餐上，Trilobite 又想在网站上加入新技术：podcasting（播客）。Trilobite 打算开设正式的公司 podcast，传播内容是开发 iPhone 与 iPod Touch 所用程序的复杂技术。现在你要负责想出 podcast 该如何加入报价单里。

但是有点困难。Trilobite 对于保护自己的 podcast 非常担心。他们希望大家能免费下载 podcast（并与任何人分享），但是他们不希望其他网站拿走 podcast 再销售。你要处理这个问题以及其他与网站相关的设计议题。



Trilobite打算把公司的 podcast上传到Apple iTune Store。

采用 Creative Commons 为作品授权

著作权法很复杂（还记得 Foo Bar 偷窃我们设计的案例吗？）。通常，艺术家、制作人、作家、发明家、音乐家们只是想说明自己的作品可以如何再被其他人利用，但不打算涉入传统著作权张牙舞爪的领域，他们应该怎么说？此时，我们可以用Creative Commons（知识共享）。

Creative Commons（http://creativecommons.org/）是个非营利组织，致力于扩大创意工作成果的可取用范围，让作者以外的人也能合法地利用与分享作者的创意成果。他们开发了一系列简单的著作权条款，保护创意工作者的“基本权利”。Creative Commons 授权已经成为时下媒体产制的巨大力量。

Creative Commons由麻省理工、哈佛与斯坦福大学的学者专家于2002年创立。

动动脑

著作权造成的问题比我们能想象的还多。你能从过去一年的工作中，想到至少三项希望拥有著作权保护的作品吗？

Creative Commons 授权

没有 Creative Commons（http://creativecommons.org/about/licenses/）就没有本页。

署名（Attribution（by））

这项授权允许其他人发布、再混合（remix）、改变原本著作以及根据本著作衍生创作，甚至可以商业性使用，只要标明原著作者的姓名。这是最常采用的授权条款，依据署名授权条款（Attribution）所规定的其他人可以处理你的著作的方式。

署名—相同方式共享（Attribution Share Alike（by-sa））

这项授权允许其他人再混合、改变原本著作以及根据本著作衍生创作，甚至可以商业性使用，但必须按照你所指定的方式，在他们的新著作上署上你的姓名。这项授权经常与开源软件授权比较。所有根据你的著作而产生的作品均承载相同授权，所以任何衍生著作也能允许商业性使用。

署名—禁止演绎（Attribution No Derivatives（by-nd））

这项授权允许再发布，无论是商业性或非商业性使用，只要并未改变本著作并完整传递并署上你的姓名。

署名—非商业性使用（Attribution Non-commercial（by-nc））

这项授权允许其他人再混合、改变原本著作以及根据本著作衍生创作，非商业性使用，虽然他们的新著作必须署上你的姓名且非商业性使用，但他们的衍生著作不必采用相同授权。

署名—非商业性使用—相同方式共享（Attribution Non-commercial Share Alike（by-nc-sa））

这项授权允许其他人再混合、改变原本著作以及根据本著作衍生创作，非商业性使用，只要他们署上你的姓名并根据相同条款授权新著作。其他人可以依据by-nc-sa条款规定下载并再发布你的著作，但他们也可以转译、制作再混合著作，并根据你的著作产制衍生著作。所有据此衍生的新著作将携带相同授权，所以任何衍生著作也将是非商业性的。

署名—非商业性使用—禁止演绎（Attribution Non-commercial No Derivatives（by-nc-nd））

这项授权是六种主要授权条款中限制最多的条款，允许再发布。这项授权通常称为“免费广告”（free advertising）授权，因为它允许其他人下载并分享你的著作，只要署上你的姓名并链接回到你的地方，不过他们不能以任何方式改变你的著作或商业性使用。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

习题

根据以下需求，选择最适合 Trilobite podcast 的 Creative Commons 授权。

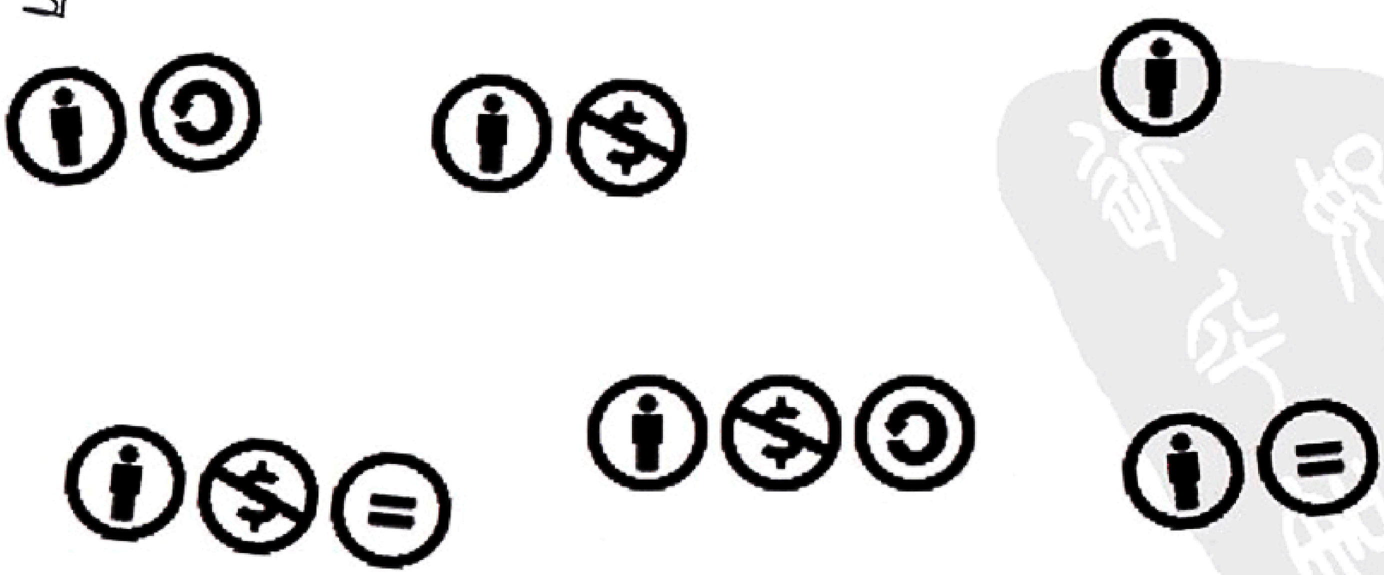
1. Trilobite 希望任何人都能下载、复制、发布及传播他们的 podcast。

2. Trilobite 希望确定每次 podcast 被复制、发布或传播时会署上公司的名称。

3. Trilobite希望确定podcast不被改变、编辑或以任何方式破坏，还有发布或传播 podcast 时，需忠实地逐字传达。请不要任意剪接！

4. Trilobite 希望确定 podcast 的发布或传播并非商业原因（例如说，任何第三方团体均不能通过转卖 podcast 而获利）。

请圈选符合 Trilobite podcast 需求的授权种类。





习题解答

你选择了哪项授权？是否完全符合以下四项标准？

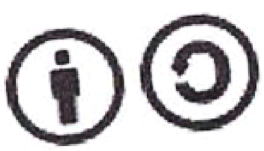
1. Trilobite 希望任何人都能下载、复制、发布与传播他们的 podcast。

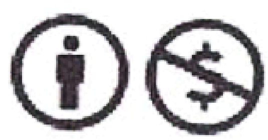
2. Trilobite 希望确定每次 podcast 被复制、发布或传播时会署上公司的名称。

3. Trilobite 希望确定 podcast 不被改变、编辑或以任何方式破坏，还有发布或传播 podcast 时，需忠实地逐字传达。请不要任意剪接！

4. Trilobite 希望确定 podcast 的发布或传播并非商业原因（例如说，没有第三方团体能通过转卖 podcast 而获利）。

Creative Commons 是完美的选择，尤其是在线发布内容且具备深思熟虑的计划时。



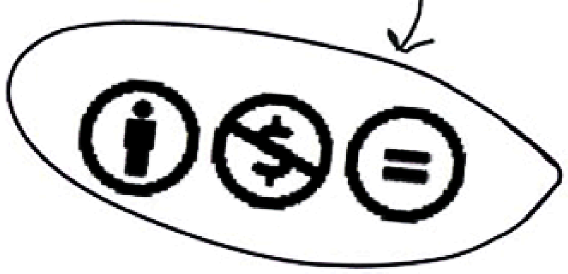


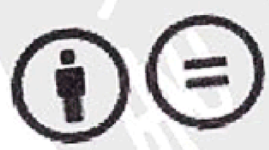
by-nc 几乎可行，但它允许修改原著作，这不是 Trilobite 希望看到的情况。





署名—非商业性使用—禁止演绎授权完美符合 podcast 的要求。





最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

刚收到我们赢得Trilobite项目投标的消息。他们喜欢我们呈现的风格，而且在看到成本分析后，立刻觉得他们将得到真正有价值的服务。他们也非常感谢你解决授权问题，做得好！

谨致：Trilobite Labs

1234 Michigan Ave

日期：2008 年 11 月 24 日

服务项目：一个6到8页的网站，使用符合标准的代码，包括所有信息设计、图像美术设计以及 XHTML 网页模板。

费用：

规划与前期制作	$4575.
设计草图	$1650.
制作	$3450.
杂项	$355.
总价	$10,030.

计划表：

4周：递交 IA 与 wireframe

8周：设计草图与修订

16周：最终成品

条款：开始本项目时，先付 25% 订金，尾款则于交货后付清。本次报价在60天内有效。



Trilobite已经签名，项目准备开始。

PDG



你的Web设计工具箱

到了这个时候，你所学的一切应该带入生活中。停止阅读。不过还是要先把复习要点看完，然后停止阅读。等一下，或许把附录看完更好……

……无论如何，你是一名Web设计师了！放下本书，开始设计。制作出美观大方、可访问、容易使用的网站。万维网很需要它们。

复习要点

- 任何原创作品（设计、代码等）都有著作权——无论你是否放上著作权声明。
- 通过礼貌的电子邮件要求撤下具有著作权的素材是个保护自己的著作权的有效方式。
- 发展与表现你的专业认知，并强调这种认知，对于成为一名成功的Web工作者非常重要。
- 独资企业、LLC 与法人团体都是企业结构，允许各种层次的财务保障并作为营运企业的框架。
- 提出新工作的报价时，先做点准备工作。确定你的报价合理，别因为没有自信而低估自己应得的报酬。
- Web设计师的时薪范围可能从小型市场的每小时50美元到大型公司的大型项目的每小时200美元。
- 请确认你和客户都清楚知道彼此的期望，长期而言会省去许多麻烦。
- Creative Commons授权是一种传达自己希望著作如何被他人使用的方式。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

i 附录：遗珠之憾

十大遗珠（我们没提到的事）



我们真的讨论了很多主题。事情是这样的，还有些重要的话题与花絮不太适合放入前面的任何章节里。我们非常确信而且认为一定要稍微提及这些话题，否则本书将不够称职，于是出现了这一章。呃，不算一章，其实更像是附录（好啦，就是附录）。但这篇附录的内容是不容错过的十大遗珠之憾。

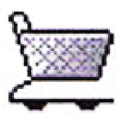
#1：跨文化与国际性的设计

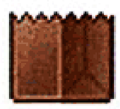
网络确实已成为全球性的场所——这表示网站也必须顺应潮流。来自地球各个角落的人们正在浏览你的网站。每个人都有不同的文化、语言与种族背景——这些都可能影响他们如何解读网站的设计。当你的设计目标是国际市场的（或是文化背景不同的）受众时，有些事你应该记住。

图标有不同的文化含义

图标很棒，而且能在非常小的空间里传达很多信息。但图标带给你的意义很可能在另一个国家或另一种文化中完全不同。

在美国，购物车就是买东西的同义词，因此是一个适合在网站上表示“付款”的图标。





在许多其他国家里，消费者自行携带购物袋。所以一个购物袋而非购物车或许是更为合适的“付款”比喻。

不同语言的文字长度不一样

如果你把网站内容翻译成许多不同的语言——**本地化**（localization）过程，你会发现文字占用了更多空间。请看：

英文

“Click here for current site news.”

德文

“Klicken Sie hier für gegenwärtige Aufstellungsortnachrichten.”

Щелкните здесь для в астоящее время весточки места

西里尔文字（马其顿语、俄语、塞尔维亚语、乌克兰语等）

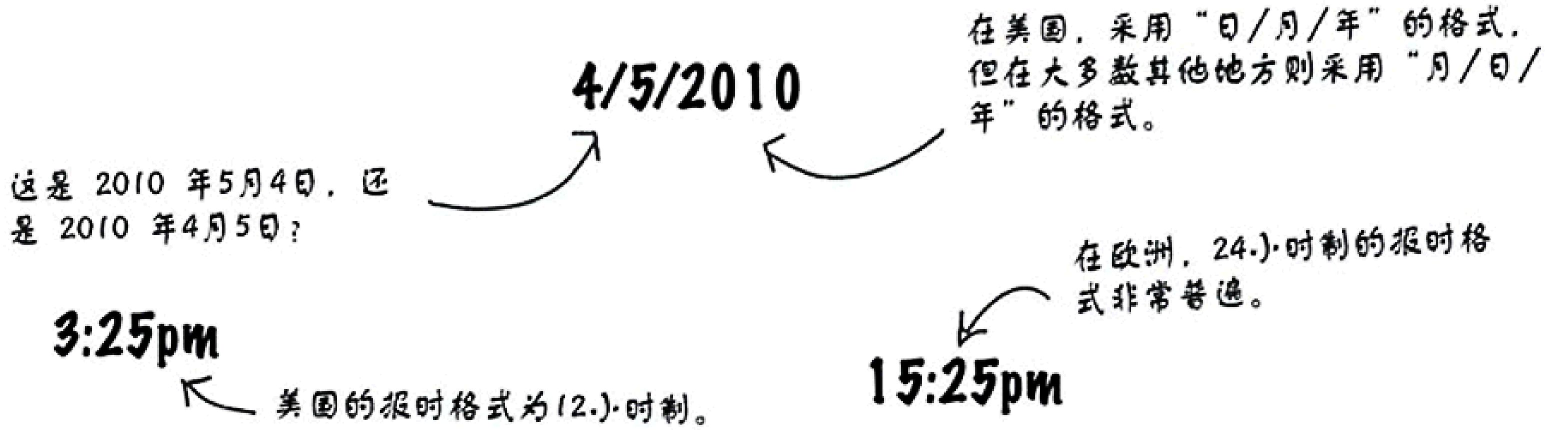
如果网站原本以英文设计，然后翻译为德文，你会发现句子占用了更多空间——原本精心编排的设计变得一团糟。有什么应对方式吗？此时需把网站版面设计成不受字符数量增加的影响，或者需在内容翻译为目标文字后调整版面格式。无论使用哪一种方式，如果要翻译你的网站，就不能忽视语言文字的长度要素。

PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

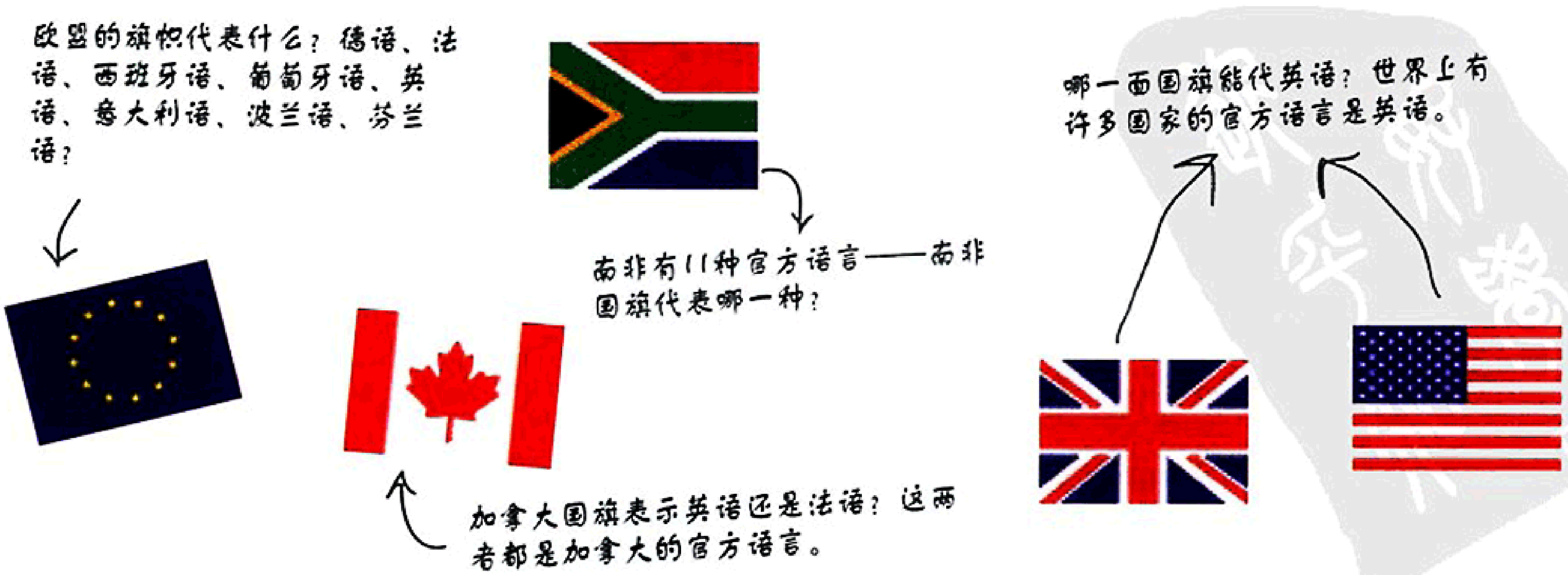
那是指月份还是年份？

即使是显示日期与时间这种简单的事，也可能因不同国家而有差别。如果在某个国家或文化中，网站的日期或时间格式不正确，你的用户可能会觉得很奇怪，甚至可能错过重要事件或截止日期。以下提供几种各位或许会考虑的日期与时间格式：



你确定真的要用国旗？

经常见到国旗图标用于代表语言的选择。英语可能用英国国旗（Union Jack）表示，法语则以法国国旗表示。可问题是，国籍（与国旗）不能代表语言。有许多不住在法国的人在使用法语。所以有些用户或许会对你的网站把他们的母语等同于其他国家而觉得失望，甚至觉得受到孤立。与其使用国旗表示语言选择，不如直接以该语言拼写表示——English、Francais、Deutsche等。



#2：Web标记的未来

网络一直在演变。World Wide Web Consortium（W3C）负责建议、开发、实现新的标记与样式规范——这些都会影响Web设计师的工作方式。最值得的注意的就是 HTML 5 与 XHTML 2。

HTML 5 与 XHTML 2

HTML 5与XHTML 2都是W3C正在开发的规范。这一点经常造成困惑，因为大多数人以为XHTML 1.x是HTML 4.01的后继版本（而且以为HTML事实上已经死了）。究竟XHTML 2 与 HTML 5 有什么区别？XHTML 2 差不多就是 XHTML 1.x 的后继版本——设计目的是成为网络的一般用途的标记语言，具备最低限度的默认功能，但这些功能可轻易通过 CSS 与其他技术来扩展。XHTML 2 工作小组最重要的目标是进一步从文档的呈现方式中分隔出文档内容与结构。因此，XHTML 2 工作小组已经完全移除 basefont、big、font、s、strike、tt、u、small、b、i、hr 等元素。XHTML 2 小组也较不关心向下兼容性，丢弃了一些出现在早期 HTML 中的文法包袱。得到的是更干净、更精准的语言……但无法与早期 HTML（与 XHTML ）网页一起运作。

HTML 5 则采用另一种较为激进的方式。HTML 5不打算成为网络标记语言（即为前一代 HTML 4），而是打算离开文档标记并创建一个网络应用程序专属语言。所以 HTML 5 规范聚焦于创建更稳固、功能更齐全的客户端环境，用于网络应用程序的开发，实现方式则是通过提供许多 API（以及专门和这些 API 一起运作的元素）。例如 2D 绘图的 API 可与 canvas 元素一起运作，播放视频及音频的 API 则可与新设置的 video 或 audio 元素一起运作。

在许多让人期待的 HTML 5 与 XHTML 2 共有特色中，尤其要注意导航列表。XHTML 2 中的导航列表如下所示：

```
<nl>
  <label>Category</label>
  <li href="/">All</li>
  <li href="/news">News</li>
  <li href="/videos">Videos</li>
  <li href="/images">Images</li>
</nl>
```

导航使用新的 nl 元素标签。

导航列表必须以 label 子元素开始来定义列表标题。

li元素用于标记链接。在XHTML 2中，还有在任何元素中使用href属性创建超链接的能力。

PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

HTML 5 的导航列表则如下所示：

```
<nav>
  <h1>Category</h1>
  <ul>
    <li><a href="/">All</a></li>
    <li><a href="/news">News</a></li>
    <li><a href="/videos">Videos</a></li>
    <li><a href="/images">Images</a></li>
  </ul>
</nav>
```

HTML 5 引入新的 nav 元素用于创建导航列表。

一般列表标记（ul 与 li）用于创建导航列表元素。

很可惜，nav 并非列表元素，所以它不能直接包含用于逻辑组织链接的 li 子元素。

导航列表的重点（尤其是XHTML2）是创建简单、轻便，又可使用CSS 加上样式的导航标记。

何时上市？

W3C 尚未正式发布XHTML 2 或 HTML 5（但已经公布了两者的规范草稿与建议）。到底何时会看到正式发布的版本？说真的，不知道。因为这类规范的开发具有开放性与合作的本质，来自每个工作小组成员的讨论与协议会一直持续到工作完成，而且每个人都有机会贡献。整体而言，最终定案规范的发布不是问题。重点在于浏览器何时（以及多快）能完全适应新标准。

关于HTML5规范的完整梗概，请看http://www.w3.org/html/wg/html5/。

想探索XHTML 2的规范，请看http://www.w3.org/TR/xhtml2/。



客户之一，Red Lantern的CEO。

#3 CSS 的未来

就像 HTML 与 XHTML，CSS 也在向前迈进。从Web设计的观点看来，XHTML 2 与 HTML5 已经很棒了，CSS 3（CSS 的新版本）则为此锦上添花。关于 CSS 3 最有趣的事情就是它将发布一系列模块——不是一次大型的公开发布。这表示 CSS 可以更新得更快，因为模块可以单独推出。模块也可以独立修改与更新，不依赖其他模块，所以不用等待下次 CSS “大”改版就能取得你所喜爱的模块的更新。

在众多很棒的模块里，最酷的是多栏模块。其中提供新的 CSS 特性，能让设计师指定元素的栏数。这样不仅能让设计师创建更接近印刷媒体外观的文档，还彻底改变创建多栏式布局的方式。

多栏模块包括下列 CSS 新特性：

关于CSS 3模块的完整梗概，请看http://www.w3.org/TR/。

- column-count决定元素内容流动的栏数。
- column-width说明每一栏的宽度。
- column-gap设定栏与栏之间的间距。
- column-rule定义栏与栏之间的框线。



```
<div id="entry">
  <p>...</p>
  <p>..</p>
</div>
```

请看这个HTML文本……

```
#entry {
  column-count:2;
}
```

……可轻易地做成两栏布局的样式。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

#4 针对移动设备进行设计

在过去几年里，为移动设备进行设计也变得非常热门。全新的移动网络基础设施上线后使得数据传输速度更快，还有全新而且功能更强的设备问市，并且变得广泛适用及被采用。





如采用 Google Android 系统的电话，或 Apple 的 iPhone，都改变了移动网络的面貌。

如果你真在为移动设备进行设计，有些你应该知道的事：

- 即使许多移动设备有缩放和浏览的功能，仍然需要记住，目标设备的屏幕比你平常习惯使用的小了很多。虽然规格不同，但移动设备的屏幕空间通常是 320 x 240。结果就是，我们在设计版面时必须非常节俭……真的没有太多屏幕空间可用。
- 许多运营商仍然根据用户的手机收到的数据量来收费。表示我们需要创建非常轻巧的网页。除此之外，移动连接（mobile connectivity）还是比我们平时通过桌上型或笔记本电脑上网的速度慢了不少。网页越小，下载速度越快。
- 除了这些，请尽量多地在不同的移动设备上测试你的设计（或在目标设备——使用受众调查而找出的设备上测试）。

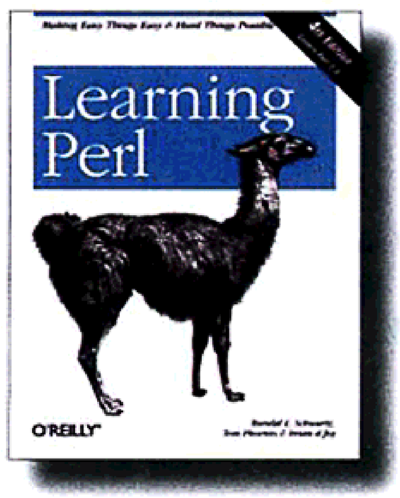
创建移动设备专用的样式表时，请使用CSS的 “handheld” 媒体类型。这样即可根据设备限制而设计网页格式。

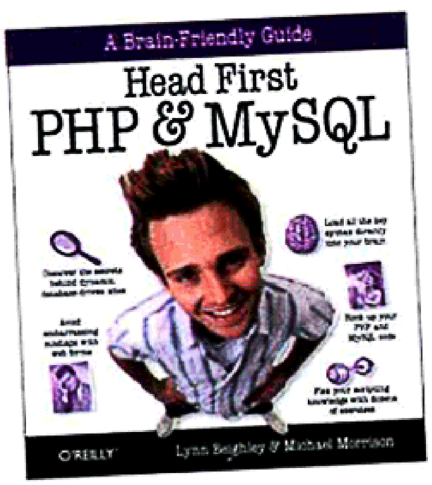
#5 开发网络应用程序

网络已经发展到一定程度，让我们不只能创建网页，还能创建**网络应用程序**（web application）——行为（在某些方面）就像桌面应用程序的网站。这些网络应用程序不只呈现信息，还会真的做些事。

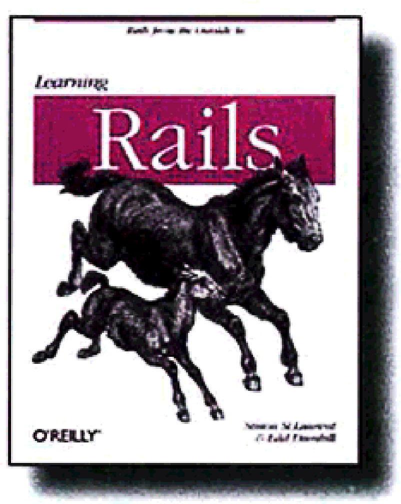
要创建网络应用程序，你需要使用服务器端的脚本语言或编程语言。常见选择包括PHP、Ruby on Rails、Perl 或 ASP.NET。每种语言都有自己的强项与短处，稍加研究，你就能找出满足你需求的语言。你选择的语言由网络应用程序所在的服务器决定。请记住，某些服务器只支持一种网络语言，但不支持其他。

还有，也请记得使用良好的设计准则，虽然你或许要编写网络应用程序的代码。以下是几本开始设计网络应用程序的参考书：









最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

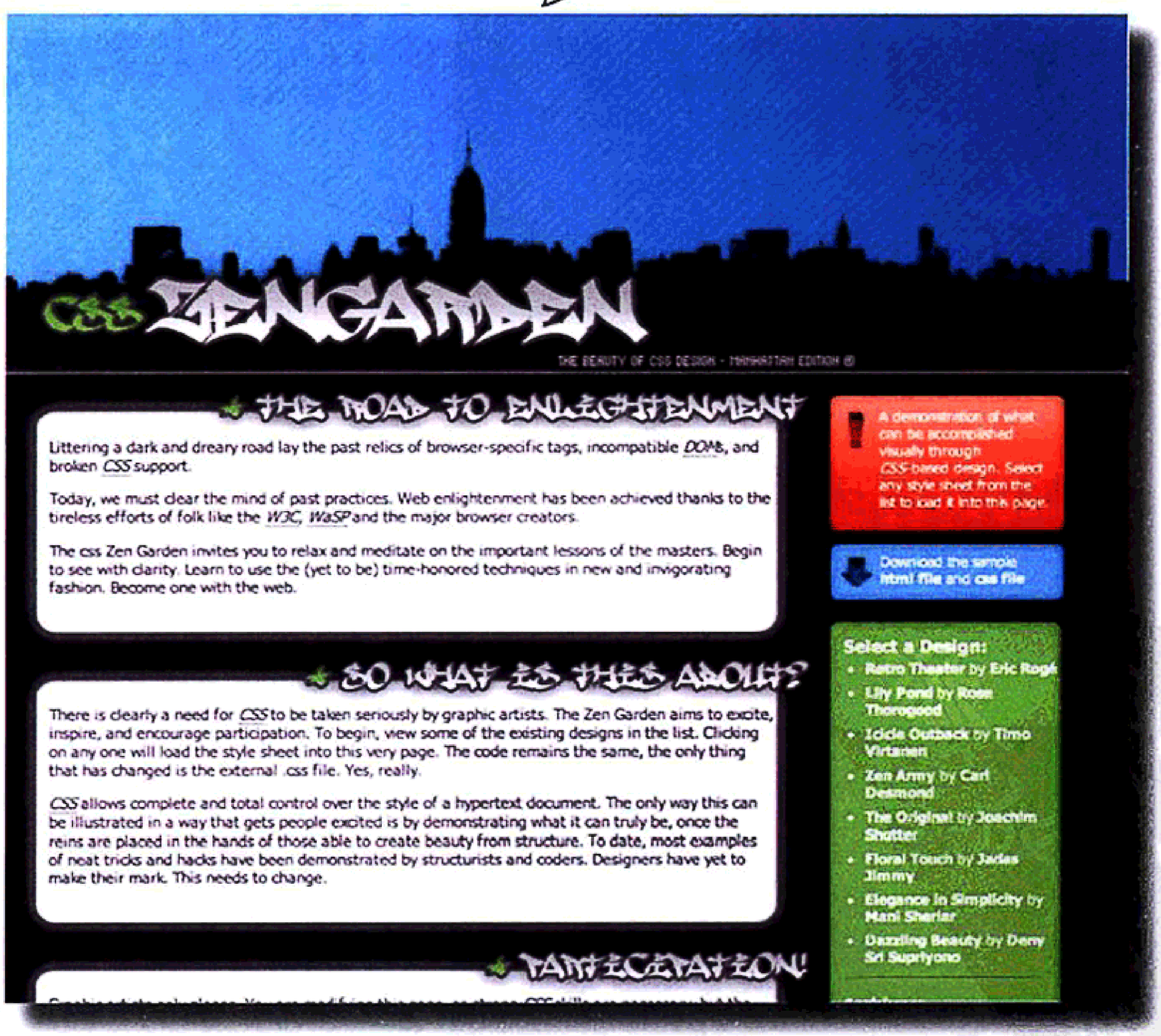
#6 布局的节奏

节奏（rhythm）——设计元素的重复，是印刷媒体设计所用的名词。但别以为节奏只是印刷媒体的事……它在万维网上也一样重要。重复让我们创建一致性，对于布局逻辑有所贡献。重复一个常见元素或主题，然后用户会觉得你的网站很直观、可用性更强，而且合理。

我们看看如何利用重复：

所有文字都有轮廓强调，较小的内容标题也一样。这样会创建一种流畅感：设计的节奏。

页头的背景样式依固定间隔重复。



每段内容都使用相同的结构，创造了网页向下时的重复感。

侧栏元素采用不同色彩，但具有相同外型。这是更多节奏。

#7 文字对比

在第 7 章，我们讨论过关于内容更易扫读的议题。但易扫读的文字不一定是易辨识的文字。易辨识的文字是因为色彩与对比而读起来舒服的文字，并不是是否容易理解。

有许多方法可以协助文字更容易辨识。最重要的一项，确认文字色彩与背景色彩有很大差别。如果两者没有足够的差别比，用户会觉得你的文字难以阅读。

> However, the potential of the web to deliver full scale applications didn't hit the mainstream till Google introduced Gmail, quickly followed by Google Maps, web based applications with rich user interfaces and PC-equivalent interactivity. The collection of technologies used by Google was christened AJAX, in a seminal essay by Jesse James Garrett of web design firm Adaptive Path.

黑底白字（称为negative text）非常容易辨识，因为文字色彩与背景色彩的对比强烈。

白底黑字（称为 positive text）非常容易辨识，因为文字色彩与背景色彩的对比强烈。

> The bursting of the dot-com bubble in the fall of 2001 marked a turning point for the web. Many people concluded that the web was overhyped, when, in fact, bubbles and consequent shakeouts appear to be a common feature of all technological revolutions. Shakeouts typically mark the point at which an ascendant technology is ready to take its place at center stage.

> The first of those principles was "The web as platform." Yet that was also a rallying cry of Web 1.0 darling Netscape, which went down in flames after a heated battle with Microsoft. What's more, two of our initial Web 1.0 exemplars, DoubleClick and Akamai, were both pioneers in treating the web as a platform. People don't often think of it as "web services," but in fact, ad serving was the first widely deployed web service, and the first widely deployed "mashup" (to use another term that has gained currency of late).

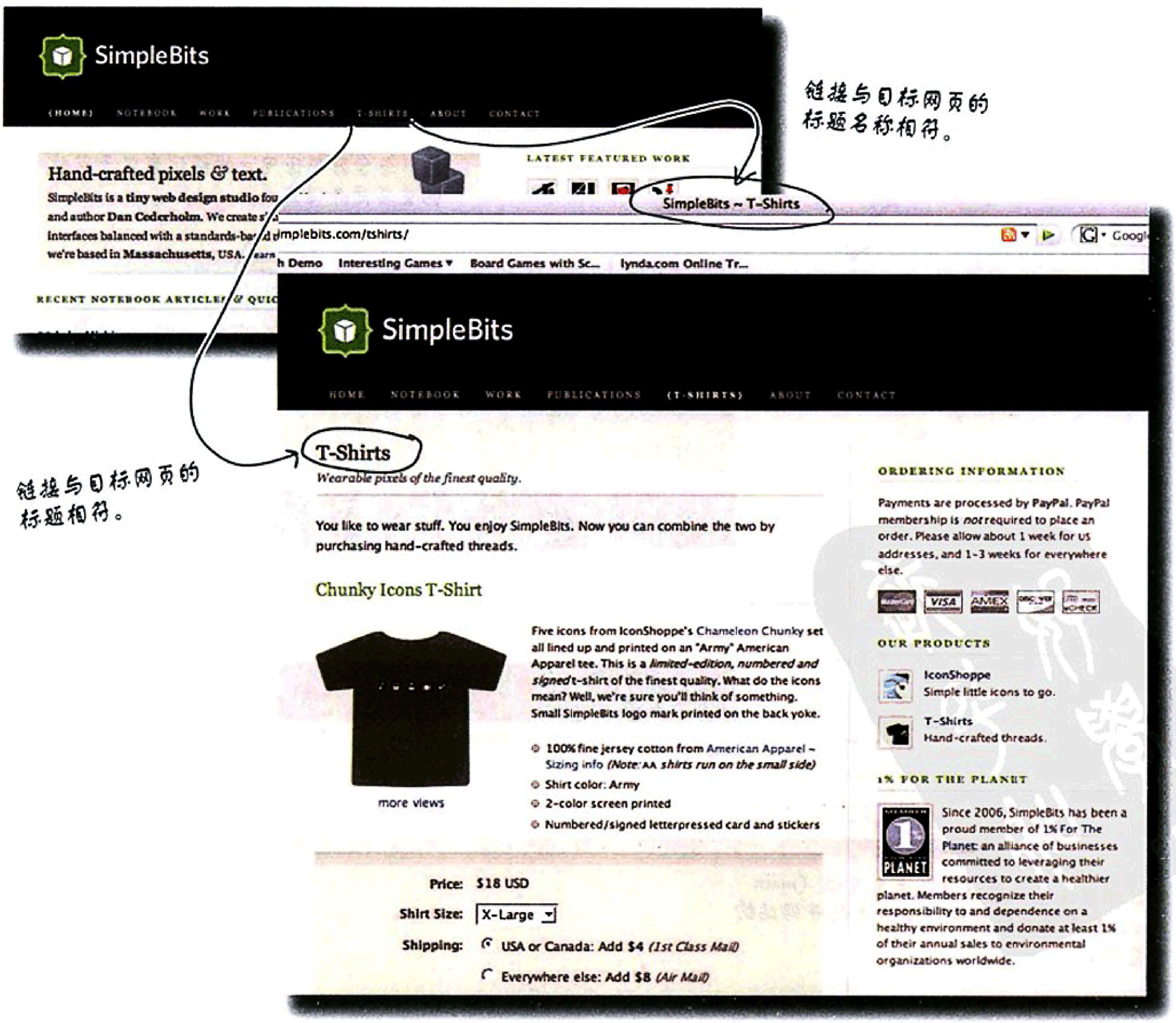
当文字色彩与背景色彩的差别不大时，文字很难阅读。

PDG

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

#8 链接与其指向网页的名称相符

如同我们在第6章讨论的内容，“路标”（signposting）是可用性与直觉导航设计的引导方针之一。有许多方式能让用户清楚知道自己所在的位置、可以前往的地方以及确定他们来到正确的地方。其中最简单的一项技巧是让链接与目标网页的标题名称相符。这样，用户会立即知道自己点击链接时想去的地方。



#9：对比是布局策略的基础

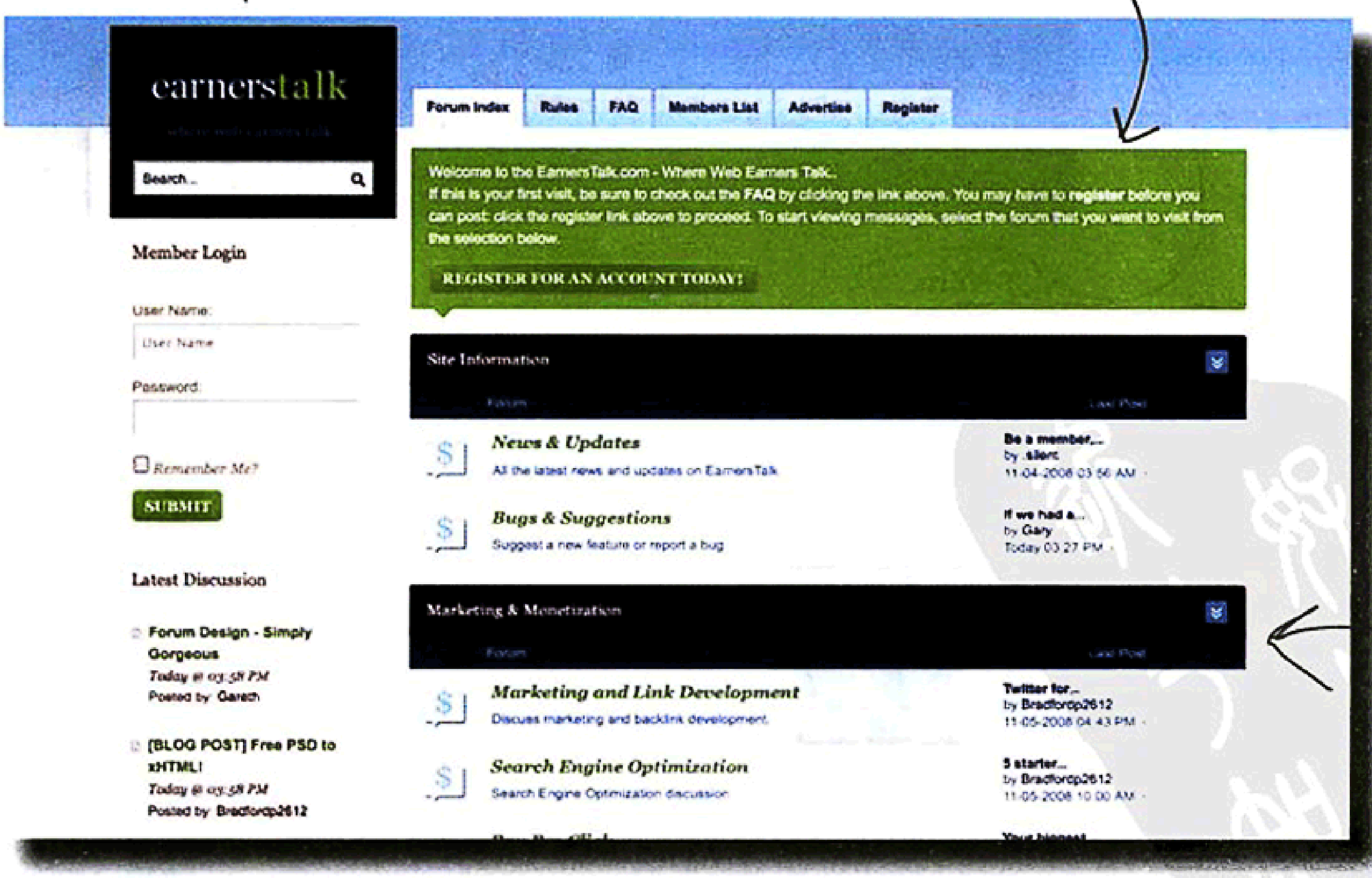
对比不仅可应用到文字和背景色彩上。对比（contrast）更广义的解释是不相似图形元素的并列。听起来很玄，但是并不难理解。

对比经常用于突显布局上强调的部分。概念很简单：设计元素与周边环境的差异越强，该项元素看起得越明显。在布局的情境中，通常有两种创建对比的事物：色彩与容器（container）。当你把网页元素放在容器中（插图编号、栏、窗口等），元素就会从附近的环境中突显出来。所以对元素及其周围事物运用对比色彩时，元素会被突显。

我们可以使用对比来清晰地识别布局的不同部分，或是让用户的视线聚焦于布局中特别重要的方面。

容器与色彩都用于强调网站的身分。

色彩与容器都让用户的视线聚焦于网站的重要简介信息。



网站的整体背景色彩以及主要区域（main area）背景色彩的对比让用户专注于网站的重要部分。

对比色让用户的视线注意重要的标题。

最新编程资源分享下载站 http://www.pin5i.com/

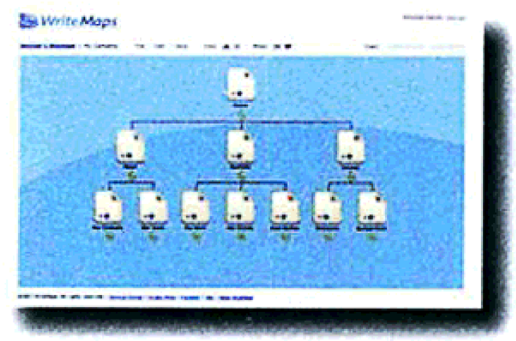
#10：更多设计工具

有许多在线与离线工具能协助设计的想象、创建与实现。我们并不是指Dreamweaver之类的所见即所得标记编辑器，而是在说确实对设计过程有帮助的工具。我们已经讨论过 Kuler（一个很棒的在线配色方案创建程序），但还有很多。以下列举出一些不错的程序：

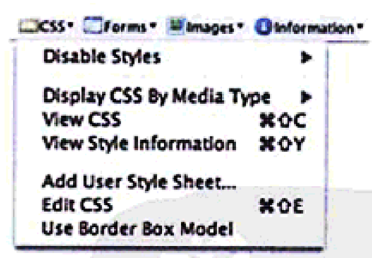
Pencil 是个强大到不可思议的开源应用程序，针对分镜表、界面原型与设计图的创建而设计。它有两种版本：Firefox 的附加组件（add-on）与桌面应用程序（只限 Windows 与 Linux 平台，不好意思，还没有 Mac 版）。老实说，Pencil 差不多就是图片编辑软件，只不过具有专门针对界面设计与原型创建的功能（例如内置的 GUI 模板）。最好的一点，它完全免费。http://www.evolus.vn/pencil/



WriteMaps是建立信息架构图的网络应用程序，而且还能与其他人共享或合作编辑 IA 图。和 Pencil 一样，WriteMaps 也是免费的。http://writemaps.com/



Web Developer是 Firefox 的附加组件，在我们触手可及的地方加入了网站开发的主机与测试工具。有了它，你可以直接编辑目前所示网页的 CSS，根据媒体类型（media type）呈现网站的所有样式表，标出网页上所有块级元素的轮廓，自动调整浏览器窗口的大小，直接编辑目前所示网页的标记。http://chrispederick.com/work/web-developer/



CSSTidy是开源的桌面应用程序（有 Windows、Linux、Mac 版），能解析与优化 CSS。它可以轻易地减少 25% 的 CSS——对于执着于优化的人或者为特别需要小文件的平台（如移动设备）进行设计时，特别好用。http://csstidy.sourceforge.net/

Firebug是开源（且免费的）Firefox附加组件，和Web Developer一样，在我们触手可及的地方加入了丰富的网站设计、开发与测试工具。有了它，我们能检查及编辑标记与CSS，查看某个网页里的各种CSS容器（box model），根据文件类型分别查看网页的响应时间（下载时间），即时地调试与执行JavaScript，还可查看JavaScript（及许多其他事物）的性能。http://getfirebug.com/



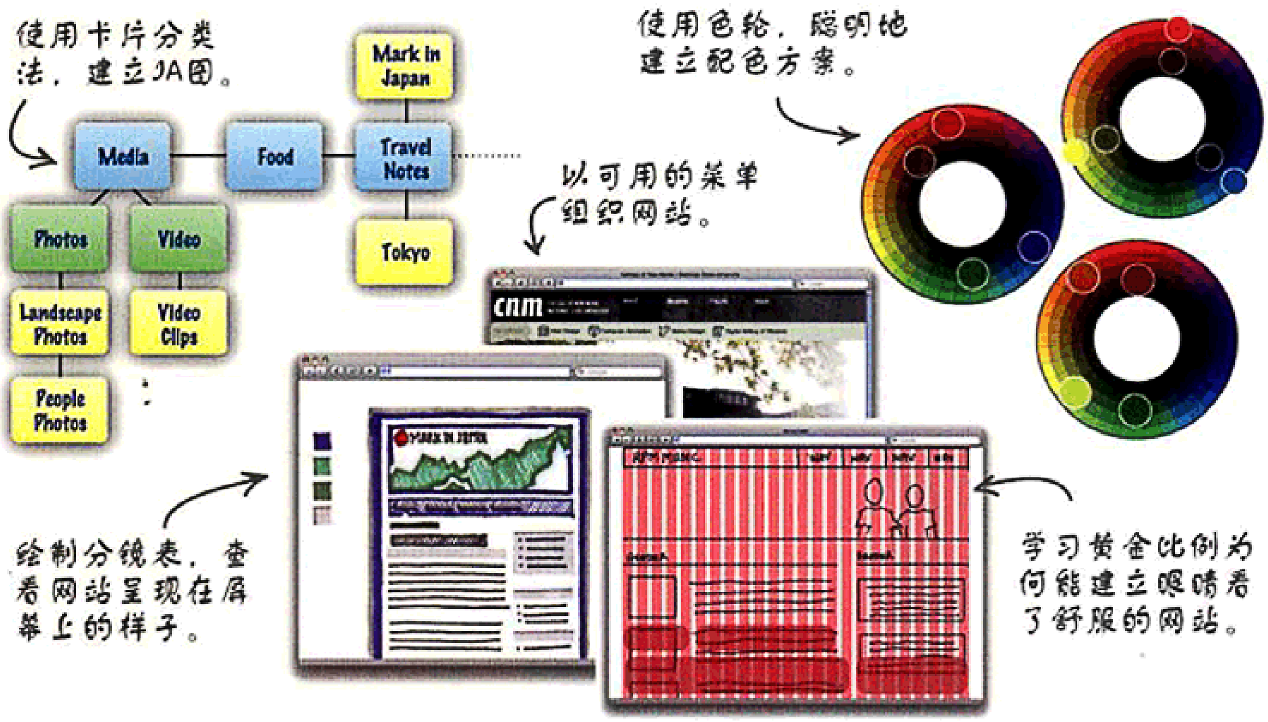
深入浅出Web设计

网站设计

你将从本书学到什么？

你曾经希望看看书就能学到真正的网站设计吗？曾经想过该如何同时达成让网站看起来美观,又能有效率地沟通信息，还要通过可访问性与可用性的策略吗？

《深入浅出Web设计》正是精通上述主题的秘笈。我们将学到如何设计一个绝佳、用户友好的网站，上谈客户需求，下说手绘分镜表，乃至完成在线所需的 HTML 与 CSS 主文件……而且会有一个真正可以运作的网站！



为何本书看上去如此不同？

各位的时间都很宝贵，不值得拿来与新观念搏斗。所以我们根据最新的认知科学与学习理论，设计出一套复合感官学习体验。《深入浅出Web设计》使用丰富精美且符合大脑运作方式的视觉设计，帮助各位吸收知识，而不是以厚重的文字催促各位入眠。

“简洁，但绝非过度简化。实用，而又直观。真希望在我踏入这行时，能看到类似这样的书籍。”

——Matt DiGangi，现实生活的网站设计师

“开发人员终于能够全盘理解‘好’网站的整套建设过程。我们终于在网站设计必要准则的领域，看到一本必需而且让人想拥有的书。”

——Johannes de Jong，Web程序设计师

ISBN 978-7-5641-2472-4

定价：99.00元

责任编辑：张烨

封面设计：Louise Barr，Steve Fehler，张健

O'Reilly Media, Inc.授权东南大学出版社出版

O'REILLY®

www.oreilly.com
www.headfirstlabs.com

此简体中文版仅限于在中华人民共和国境内（但不允许在中国香港、澳门特别行政区和中国台湾地区）销售发行
This Authorized Edition for sale only in the territory of People's Republic of China (excluding Hong Kong, Macao and Taiwan)